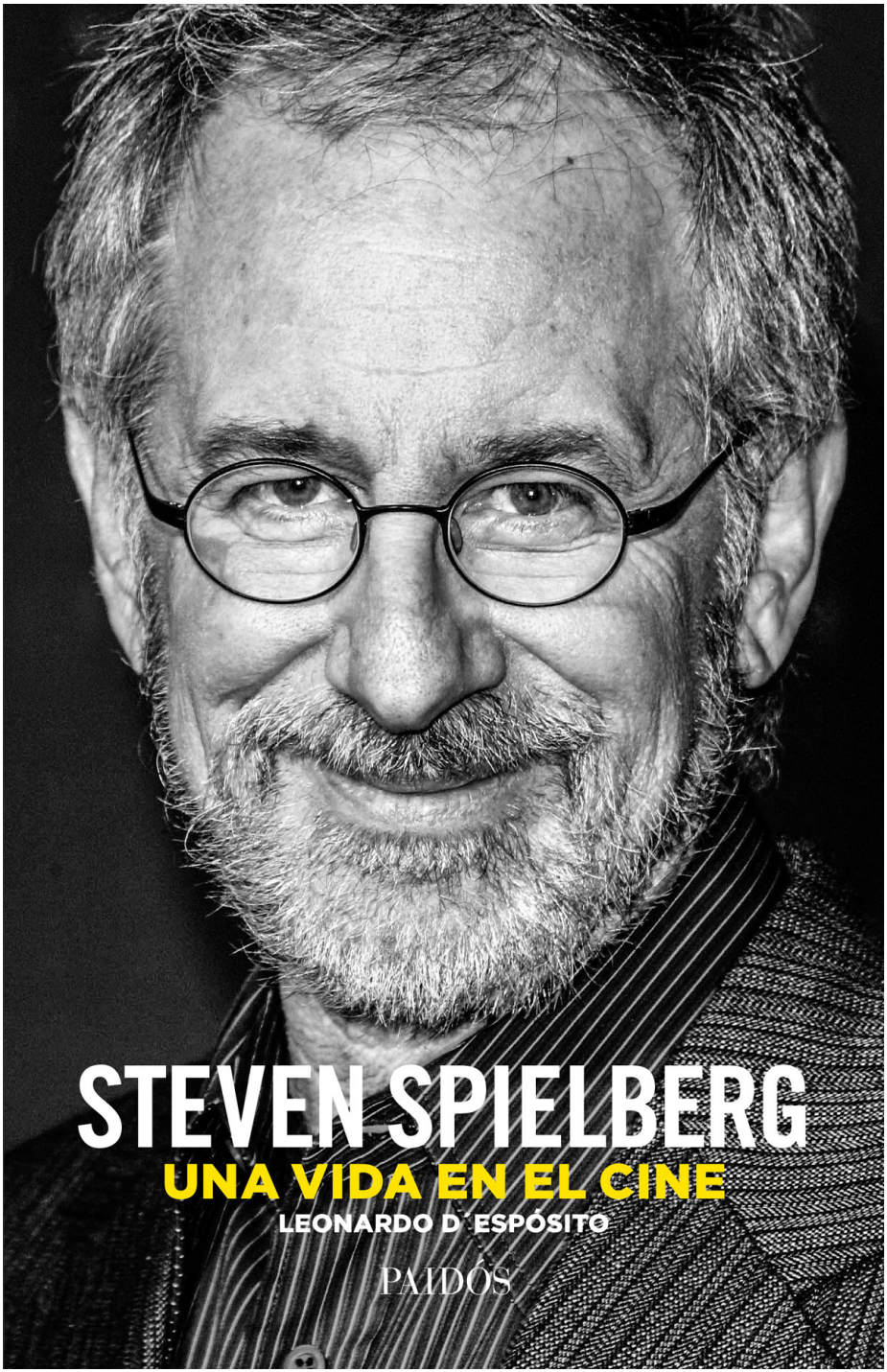
STEVEN SPIELBERG
UNA VIDA EN EL CINE
LEONARDO D´ESPÓSITO
PAIDÓS

Índice de contenido

Portadilla
Agradecimientos
Introducción: de Hitchcock a Spielberg
Primera parte: Planeta Spielberg

1. Algunos datos sueltos para una biografía futura
2. Imitación de la vida
3. Cómo es una película de Steven Spielberg
4. Elementos de la receta I: el arte de la manipulación
5. Elementos de la receta II: el hombre y el paisaje
6. Elementos de la receta III: el director de la próxima puerta
7. La receta en acción: unos encuentros cercanos

Segunda parte: Los trucos del prestidigitador

8. Rayos misteriosos
9. Los pequeños detalles
10. Hacia dónde miran tus ojos
11. Los fantasmas de lo real
12. Música y lágrimas
13. Ciudadanos de Spielberglandia
14. Espacios y tiempos
15. Fantasías
16. Niños perdidos

Tercera parte: Viajes fantásticos

17. El mal en estado puro (*Reto a muerte* y *Tiburón*)
18. Buenos aliens (*Encuentros cercanos del tercer tipo* y *E.T.*)
19. El cazador de las cosas que se pierden (la serie *Indiana Jones*)
20. El gran cambio (*Hook* y *Siempre*)
21. Monstruos del pasado (*Jurassic Park* y *El mundo perdido: Jurassic*

Park)
22. La noche del futuro (*Inteligencia artificial* y *Minority Report*)
23. Malos aliens (*Guerra de los mundos*)
24. La infancia recuperada (*Las aventuras de Tintín* y *El buen amigo gigante*)

Cuarta parte: Las anomalías

25. Interludio: Spielberg productor
26. El horror y el horror (*Poltergeist* y *Al filo de la realidad*)
27. Los fugitivos (*Loca evasión* y *Atrápame si puedes*)
28. Los dos lados de la guerra (*1941* y *Caballo de guerra*)
29. Un cuento americano (*La terminal*)

Quinta parte: Un manual de historia

30. La búsqueda de la "importancia" (*El color púrpura* y *El imperio del sol*)
31. La metamorfosis (*La lista de Schindler*)
32. La vida y el caos (*Rescatando al soldado Ryan*)
33. El arte de la conversación (*Amistad* y *Puente de espías*)
34. Pesimismo y desconcierto (*Múnich*)
35. Un tiro en la noche (*Lincoln*)

Conclusión. El hombre que amaba las películas
Largometrajes cinematográficos dirigidos por Steven Spielberg
Diez esenciales (y el orden para verlos)
Bibliografía esencial

Steven Spielberg
una vida en el cine

STEVEN SPIELBERG
una vida en el cine

LEONARDO D'ESPÓSITO

D Espósito, Leonardo
Steven Spielberg / Leonardo D Espósito. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Paidós, 2018.
Libro digital, EPUB

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-950-12-9688-4

1. Cinematografía. I. Título.
CDD 778.5

Diseño de cubierta: Peter Tjebbes
Foto de cubierta: © s_bukley/Depositphotos.com

Todos los derechos reservados

© 2018, Leonardo D'Espósito

© 2018, de todas las ediciones:
Editorial Paidós SAICF
Publicado bajo su sello PAIDÓS®
Independencia 1682/1686,
Buenos Aires – Argentina
E-mail: difusion@areapaidos.com.ar
www.paidosargentina.com.ar

Primera edición en formato digital: marzo de 2018

Digitalización: Proyecto451

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático.

Inscripción ley 11.723 en trámite
ISBN edición digital (ePub): 978-950-12-9688-4

Para mi hijo, Andrés Luca D'Espósito,
la aventura más inesperada y bella de mi vida.
Tenemos mucho para ver juntos.

Agradecimientos

Si no fuera por una charla con Vanesa Hernández, mi editora, este libro no habría sido como es. A ella, por la paciencia y por el buen humor, mi primer “gracias”.

Mis amigos y colegas de *El Amante,* especialmente Gustavo Noriega, Quintín, Javier Porta Fouz, Juanma Domínguez y Maia Debowicz, fueron importantes para este libro. Miles de charlas con ellos sobre los filmes de Spielberg y sobre otros muchos fueron humus para este trabajo.

Sebastián de Caro, porque siempre tiene algo para decir con fuerza sobre estas películas y el gran entretenimiento, y también hizo mucho para que pudiera pensar otras ideas. Mil gracias a él también.

María Fernanda Mugica, Natalia Trzenko, Marcelo Stiletano, Pablo Manzotti, Sergio Wolf, Norya García y Querelle Delage leyeron borradores, me acercaron material o me alertaron de que había “una nota, un documental, un artículo acá o allá que está bueno para el libro”. Ese cariño de colegas se agradece mucho, es algo que en esta profesión cada vez se vuelve más escaso.

Paulina Cossi siempre está para transformar estos libros que uno hace en eventos y que puedan encontrar su público. También gracias.

Finalmente, a Leni González le agradezco la paciencia enorme, en un año difícil y agotador, para que pudiera terminar de escribir. Cualquier cosa que pueda decirle es poco: mi deuda con ella es infinita.

Introducción:
de Hitchcock a Spielberg

Originalmente, este libro iba a ser sobre Alfred Hitchcock. Así lo habíamos pactado con la editorial y así comencé mi trabajo. Ya tenía un esbozo escrito y varios capítulos redactados que se transformarían en su columna vertebral. El sumario estaba completo y solo había que poner manos a la obra y "llenar", como si se tratara de un álbum de estampillas, cada uno de los capítulos. Como corresponde, revisé no solo la bibliografía que ya tenía leída (todos los críticos de cine pasamos por *El cine según Hitchcock,* esa entrevista larga que le hizo François Truffaut), sino también aquella que no conocía. Esta implicaba artículos, libros de variado tono y largo, reportajes y un extenso etcétera. La lista era inacabable, y eso implicó que me diera cuenta de qué significaba redactar un *Todo lo que necesitás saber sobre Hitchcock:* crear un mapa de lecturas, regurgitar bastante y vulgarizar —en el mejor sentido del término— aquello que ya estaba formulado con precisión. Dicho en otras palabras: todo lo que se puede decir sobre Hitchcock está dicho y, en todo caso, lo que quedaba por hacer era realizar una lectura crítica de lecturas críticas, una cartografía sobre territorio ya explorado.

Soy, antes que nada, crítico de cine. Los críticos no somos, como escribí en otras partes, controles de calidad de nada, sino, en algún sentido, provocadores. Aseveramos algo para generar una discusión, una confrontación de miradas, para "provocar" que el lector ejerza su propia opinión sobre lo que ha visto. Enfrentarse con Hitchcock implicaba que cada idea, por muy original que me pareciese, se vería rápida y retrospectivamente reiterada en textos mucho mejores de los que podría escribir. No solo somos provocadores hacia los demás: queremos también provocarnos a nosotros mismos, espolear nuestra imaginación tratando de producir alguna idea nueva, una mirada propia. Hay artistas sobre los que tal cosa ya es imposible: Mozart, Van Gogh, Shakespeare… y Hitchcock, por ejemplo. Hay artistas a los que hay que descubrir. Y hay una zona que es para mí —y espero que para el lector también— más rara: la de los nombres consagrados a quienes aún no se ha tomado suficientemente en serio. Steven Spielberg es uno

de esos nombres.

Sobre Spielberg hay también mucho escrito: las críticas de sus películas, artículos periodísticos, entrevistas, algunos libros. Pero no hay un intento de estudio transversal que permita demostrar su importancia. Spielberg forma parte de un reducido grupo de *showmen* del séptimo arte: esos realizadores que hacían su nombre tanto o más conocido que sus películas, que se transformaban en una marca. Frank Capra, Walt Disney, Alfred Hitchcock y Quentin Tarantino, por ejemplo, son parte de esa tradición: no por nada la autobiografía de Capra se llama *El nombre delante del título.* Hitchcock, el maestro Hitchcock, era conocido por mostrarse en TV y porque su nombre aparecía en juguetes, libros de cuentos, revistas, golosinas y cuanto artefacto pudiera venderse, como un Disney un poco más macabro (y mucho más humorístico). Tarantino lo hace hoy, como puede saber cualquiera que busque las bandas de sonido, los guiones o la memorabilia que se genera alrededor de sus películas. Una de las tesis de este libro consiste en que Spielberg es un poco el producto de la suma Disney más Hitchcock y, también, el antecedente de Tarantino y toda su generación (que incluye nombres tan disímiles como J. J. Abrams, Paul Thomas Anderson, Wes Anderson o Brad Bird).

Spielberg es interesante no solo por este juego de semejanzas e influencias, sino también porque se trata del primer gran cineasta que ha vivido únicamente a través del cine. Hay algo de personaje de Dickens en ese niño que siempre supo que deseaba hacer películas y cuya determinación lo llevó a ser el más exitoso de una generación de realizadores que dio vuelta —para bien y para mal— el negocio del séptimo arte. Lo raro, en su caso, es que ha construido una obra original, totalmente "suya", que se reconoce al primer fotograma, a partir de materiales predigeridos, vistos cientos de veces, parte de una memoria global. Spielberg es el primer realizador auténticamente posmoderno, aunque es más que probable que no comprenda esa palabra.

La paradoja es que, a partir de construir con los escombros de viejas construcciones, también ha inventado cosas. Y sus inventos son sustanciales, tanto técnica como narrativamente, para la manera como accedemos hoy a las películas. Es el primer realizador personal que comprendió la televisión, su alcance, sus virtudes, sus defectos y sus posibilidades en relación con el cine, por ejemplo. El primero en entender cuál es el uso correcto del efecto especial y, sobre todo, de la imaginería digital. Eso también es extraño: en películas como *Jurassic Park* (1993), no solo es un pionero en el uso de cierta tecnología, sino que además lo hace como si eso hubiera existido desde siempre, con la

seguridad de quien ve esa novedad como algo cotidiano que maneja a la perfección desde hace tiempo. Andrew Sarris decía que una de las marcas de los cineastas más importantes (ese "panteón" sin el cual el cine no es el cine) consiste en haber superado todos los problemas técnicos del arte. Dicho de otro modo, lograr toda imagen que deseen. No cabe duda de que Spielberg posee el dominio técnico. La pregunta que trataremos de responder es si es más que eso. Si Steven Spielberg es un cineasta imprescindible o no. Pero ajustemos el término: "imprescindible" en este contexto implica que el estado actual del cine no sería el que es sin la existencia de ese director, sin su obra. Uno cree que sí, que es "imprescindible" en este sentido, para bien y para mal; que el cine que vemos cada semana no sería el que es si no existiera Spielberg y no hubiera filmado lo que filmó. Veremos hasta dónde nos lleva tal tesis.

Este libro tiene en realidad dos sectores bien definidos. La primera y la segunda parte hablan de procedimientos e influencias, de dónde vienen los materiales básicos de Spielberg y qué cosas ha creado o sistematizado para forjar su propio estilo. El segundo sector es un recorrido por las películas que no deja de lado lo técnico pero se concentra en la mirada crítica. Las tres partes que lo integran dividen su filmografía entre piezas decididamente fantásticas, filmes basados en hechos reales pero no necesariamente con contenido maravilloso —más su trabajo como productor— y películas que recrean acontecimientos históricos. No quise hacer esto con rigurosidad cronológica, aunque hay una línea de tiempo más o menos evidente, sino encontrar correspondencias, un relato que atraviese todas las películas y que hable tanto de la obra como de la imagen del mundo del autor. De allí que la última película mencionada no sea *Puente de espías* (2015; al momento de redactarse estas líneas, fue el último trabajo estrenado, aunque el libro irá a imprenta cuando llegue a las pantallas *The Post* y saldrá a librerías en consonancia con *Ready Player One*). Es un procedimiento arriesgado y menos seguro que el recorrido cronológico, pero también más interesante. En algunos capítulos, se habla de más de una película; en otros, solo de una. Aquí ha funcionado la imaginación del crítico —errada o no, lo decidirá el lector— para hallar un camino en una obra especialmente rica.

Por lo demás, se trata de recorrer un mundo que incluye extraterrestres, monstruos, artefactos mágicos, tesoros ocultos, guerras, dinosaurios, barcos, piratas y mucha gente corriendo. También tiene política, pero entendida como una aventura. De eso se trata el cine de Steven Spielberg y de eso, también, se trata este libro: de aventurarnos en el territorio maravilloso y encontrarle un sentido.

PRIMERA PARTE
Planeta Spielberg

1

Algunos datos sueltos para una biografía futura

Steven Allan Spielberg nació en Estados Unidos en 1946, de padres judíos ortodoxos descendientes de inmigrantes ucranianos. Su primer hogar fue la ciudad de Cincinnati, en el estado de Ohio. Después vivió en Nueva Jersey y, finalmente, en Phoenix, Arizona. El centro-norte, el este y el suroeste del país, un poco cada clima. En el medio, sus padres se separaron y él vivió con su madre. La relación con el padre nunca fue demasiado buena: el hombre, veterano de la Segunda Guerra Mundial, pertenecía a esa clase de personas que no vivieron la contienda como la gloriosa aventura que difundía gran parte del cine. Steven no solo tenía una relación conflictiva con su padre, sino también con el judaísmo: aunque tuvo una formación tradicional, trataba de ocultarla en su niñez y adolescencia porque le causaba problemas, aunque en más de una entrevista explicó que no se sentía avergonzado de su religión.

No suele ser muy productivo asociar la vida privada de un artista a sus elecciones creativas. Es cierto que en algunos casos pueden explicar ciertas obsesiones por encima, incluso, de la conciencia que el creador tenga de tales ideas. Pero el problema es que las obras tienen un peso diferente para cada persona y que su impacto puede quedar completamente aislado de las obsesiones que —consciente o inconscientemente— provocaron su creación. Aun así, como en las novelas de detectives, es interesante notar que la vida del joven Steven tiene varios elementos problemáticos que sí aparecen en sus películas: el rol del padre, la relación con la tradición judía, la mujer que tiene que hacerse cargo del peso del mundo, la infancia solitaria. El último punto es el central: la gran compañía de Steven Spielberg fue, siempre, el cine.

La leyenda narra varias cosas que pueden encontrarse como rosario de anécdotas en Internet: que comenzó a filmar con sus juguetes a los 8 o 12 años; que rodó a los 13 una película de guerra llamada *Escape to Nowhere;* que a los 16 hizo una de ciencia ficción de 160 minutos

llamada *Firelight,* que costó cerca de 500 dólares, fue proyectada una vez en el cine del pueblo y recuperó sus costos más una pequeña ganancia (y que, sigue contando la leyenda, anticipa *Encuentros cercanos del tercer tipo [Close Encounters of the Third Kind],* de 1977); que siguió jugando con la cámara, que estudió en la Universidad de Los Ángeles, California, realización cinematográfica y que fue contratado por Universal para trabajos para la televisión; y por último, que un buen día haría un corto llamado *Amblin',* de unos 25 minutos, que le permitió pasar a las ligas mayores, aunque poco a poco. Para entonces tenía 24 años.

Muchas veces, en numerosas entrevistas, Spielberg se ha referido a esos años de niño, cuando lo más importante era ir al cine y quedarse allí. Ver todas las películas posibles, especialmente las fantásticas, las de monstruos —esas que tuvieron su apogeo en los años de la Guerra Fría, con arañas, hormigas, mantis y pulpos gigantes— y las de terror barato. Fue un hijo de la era Eisenhower, cuando el discurso que bajaba desde el Estado incluía el regreso a los "valores familiares" (mamá, bella y con electrodomésticos, en casa; papá, apuesto y prolijo, en el trabajo) en momentos en que eso, tras la Segunda Guerra Mundial y la participación de mujeres y minorías en el mundo laboral, era casi imposible. Ese mismo discurso se justificaba y retroalimentaba con la paranoia anticomunista. Por eso es que en aquellos años la pantalla se llenaba de espectáculos de horror, que abominaban del hongo atómico e inminente, y grandes epopeyas bíblicas, porque el único héroe posible a las puertas del Apocalipsis era Jesús con la cara de Jeffrey Hunter o Moisés con la talla de Charlton Heston.

Ahora bien: ese tiempo fue, además, el del triunfo de la televisión. El Estado de bienestar permitió que creciera la compra de electrodomésticos como nunca antes, y al llegar los años sesenta no había hogar en Estados Unidos que no tuviera su televisor. En esas primeras décadas de la pantalla chica, era necesario llenar las programaciones con lo que fuere. La producción de ficciones para la TV no era entonces central, pero estaban las amplísimas y casi inútiles bibliotecas de las *majors,* que por centavos rentaban —o regalaban— sus películas a las televisoras. Grandes clásicos y obras maestras desde el mudo hasta los cuarenta fueron devorados por millones de telespectadores, en especial jóvenes y niños, en sus hogares y a mansalva. Spielberg creció viendo en la televisión todo el cine que no había podido experimentar en las salas, desde las joyas del expresionismo hasta los seriales de Flash Gordon. Lo mismo sucedió con su luego compinche George Lucas y con muchos más nacidos y crecidos en aquellos tiempos. Pero a diferencia de sus coetáneos Francis

Ford Coppola, Peter Bogdanovich, Martin Scorsese, William Friedkin, John Carpenter o Brian De Palma, Spielberg solo vivió dentro de las películas. Todos pertenecen a la primera y gran generación de cineastas que estudiaron cine antes de tomar la cámara; que por estudio y porque era parte de la bibliografía comprendieron la teoría y la política de autores (que no son lo mismo) y se enfrentaron con que el cine que generacionalmente más les hablaba era el de la Nouvelle Vague. Este último estaba hecho, claro está, por cinéfilos que habían decidido que el verdadero cine había nacido, crecido y madurado en Hollywood, y que sus mejores directores eran artistas tan grandes y personales como Dostoievski o Van Gogh. Sin embargo, el caso de Spielberg, que pertenece y tiene fortísimos lazos con toda esa generación, es un poco distinto: aquella manera de mirar Hollywood como un lugar que había creado una forma de comunicación y un cine pertinentes a los espectadores, que tenía el secreto del diálogo instantáneo, generó también una fuerte politización —no evidente, al menos no en todos los casos— de esos directores. Por otro lado, Spielberg es el único de estos cineastas con un declarado fanatismo por la obra de Walt Disney. No es que el resto negara la animación (Scorsese es un fanático absoluto de Bugs Bunny, por ejemplo), sino que Disney era visto como demasiado conservador. Más adelante, veremos el peso de Disney —y de otros cineastas— en las formas, las tramas y el estilo de Spielberg.

La historia cuenta que, después de dirigir varios episodios para series de televisión —notablemente para *Columbo* y *Marcus Welby,* más el episodio de *Galería del terror* "Espejito, espejito", con Joan Crawford—, tuvo la suerte de rodar el telefilme *Reto a muerte [Duel]* (1971) y que se distribuyera —con 15 minutos más que en su emisión televisiva— en cines fuera de Estados Unidos. La verdadera historia, la que nos interesa, comienza allí.

2
Imitación de la vida

En 1992, la revista francesa *Positif* entrevistó a Roman Polanski a propósito de su película *Perversa luna de miel [Bitter Moon]* (1992). En realidad, era la oportunidad para charlar de cine con un realizador que estuvo, literalmente, en todas partes. Fue uno de los jóvenes influidos por la Nouvelle Vague en Europa —en su Polonia natal y en Francia—, fue a Hollywood cuando surgía la generación de los setenta y tuvo dos gigantescos éxitos (*El bebé de Rosemary [Rosemary's Baby],* de 1968, y *Barrio chino [Chinatown],* 1974) y conoció a todo el mundo del cine de los últimos sesenta años. Entre otras cosas, Polanski contó allí acerca de su relación con Steven Spielberg y narró una anécdota quizás apócrifa pero pintura exacta del realizador de *Tiburón [Jaws]* (1975).

Spielberg lo había llamado a la India, donde estaba filmando *Indiana Jones y el templo de la perdición [Indiana Jones and the Temple of Doom]* (1984), para discutir la adaptación al cine del célebre cómic belga *Tintín.* Polanski haría el rol protagónico —convengamos en que es idéntico a Tintín— y la discusión se desarrolló en una de las locaciones. Mientras hablaban, un entrenador de elefantes le trajo a Spielberg un animal que debía de participar en una de las secuencias. Spielberg lo observó y dijo: "No, así no es un elefante; tráiganme uno como los que usan ustedes en las calles". Siguió conversando con Polanski y, a la media hora, el entrenador volvió con otro animal. "¡No! —dijo Spielberg—. ¡Les digo que no es así, que no usan esas canastas ni esas telas! ¡Tráiganme uno de verdad!" Pasó otra hora y el entrenador volvió, ahora con un elefante de transporte urbano que había pedido prestado a su dueño. Spielberg lo volvió a rechazar enojadísimo. El entrenador, desesperado, trató de explicarle que era uno de esos elefantes que se usan comúnmente en las calles indias, que es lo que él mismo podía usar cualquier día. Polanski trató de mediar, pero Spielberg insistió porque "los elefantes son como en *Kim de la India* [*Kim*,1950], la película con Errol Flynn y Dean Stockwell… Así tienen que ser los elefantes".

El cinéfilo avezado u ocasional sabe de qué hablamos: la mayoría de

las películas de Steven Spielberg refiere a otras películas, especialmente a las del Hollywood clásico, aunque el repertorio es amplísimo. Podemos encontrar imágenes de John Ford (*Encuentros cercanos del tercer tipo*), Alfred Hitchcock (*Tiburón*), Howard Hawks (*El mundo perdido: Jurassic Park [The Lost World: Jurassic Park],* de 1997), Vincente Minnelli (*1941,* de 1971), Walt Disney (*Jurassic Park*, *A.I. Inteligencia artificial [I.A. Artificial Intelligence]*, de 2001), François Truffaut (*Atrápame si puedes [Catch me if you can],* de 2002), John Frankenheimer (*Múnich,* de 2005), Brian De Palma (*Minority Report: sentencia previa,* de 2002), William Wyler (*Siempre [Always],* de 1989) y un etcétera amplísimo, a veces casi esotérico. Esto tiene una relación directa con el cine como un gran refugio y con algo que, por lo menos hasta la mitad de su carrera como director, es clarísimo: Spielberg solo experimentó la vida a través de las películas.

Obviamente, esto tiene en parte que ver con un aire de época y un movimiento generacional. Todos los grandes directores de los años setenta, que cambiaron —y de algún modo, para triunfo y derrota de ellos mismos, reconstruyeron— Hollywood, citaban y referían al cine del pasado. En todas las películas de esa generación, hay constantes apariciones, citas al Hollywood dorado, pero esto no solo era programático, sino que además tenía un sentido político muy claro. Hollywood, el gran Hollywood dorado, había sido despreciado por la intelectualidad estadounidense, reducido al puro "entretenimiento". El problema, además, es que se consideraba el entretenimiento como algo malo (no lo es, volveremos sobre ese asunto). Sin embargo, esta generación descubrió, en parte gracias a la crítica europea, en parte merced a especialistas como Andrew Sarris —el verdadero "padre" de la teoría de autor—, que aquel cine hecho de puro artificio era absolutamente pertinente, que sus imágenes tenían un gran poder metafórico y se comunicaban de un modo inmediato con el imaginario de los espectadores de manera mucho más profunda que la declamación sobre los grandes problemas contemporáneos. Y decidieron entonces, como primer paso, recuperar la memoria del gran Hollywood citando directores y películas en sus propios filmes (por lo menos al principio de sus respectivas carreras). Pero cuidado: la cita era no solo el catálogo de un cine querido, sino también un sistema polémico. Cuando se citaba, se lo hacía imponiendo algo nuevo o mirando aquello ya visto desde otro lado, lo que generaba la reflexión sobre la efectividad de la imagen "de base" y su pertinencia tras el paso del tiempo. Un ejemplo claro: en *Hi, Mom!* (1970), el personaje de Robert De Niro consigue un trabajo, filmar películas pornográficas. Para eso, coloca la cámara desde su ventana apuntando a un edificio de

departamentos, uno en particular. Seduce a la chica que allí vive y tiene sexo con ella mientras la cámara graba: la cita es a *La ventana indiscreta [Rear Window]* (1954), de Alfred Hitchcock, pero el suspenso y la angustia del original se ha degradado a la satisfacción inmediata y torpe de la mala pornografía. Muchas de estas citas, en el cine de fines de los años sesenta y primera mitad de los setenta, funcionaban de esta manera polémica.

Pero en el caso de Spielberg todo es un poco distinto. La referencia a un pasado querido tiene dos dimensiones. La primera, la de copiar —o, mejor dicho, adaptar— la solución que un gran maestro ha conseguido para un problema de puesta en escena. La segunda, la de homenajear —es decir, recordar y reconocer su calidad— al original. Veamos un ejemplo claro que ilustra ambas dimensiones: la secuencia de la "muerte del perro y del niño" en *Tiburón.*

El jefe Brody (Roy Scheider) está sentado en la playa, observando el horizonte y controlando. Sabe que un tiburón asesino ha devorado a una turista; el resto del público no. Por otro lado, Brody tiene miedo al agua. Sus hijos pequeños juegan a pocos metros del mar; Brody, muy nervioso, los mira. Un hombre viene a hablarle de algo intrascendente; Brody lo escucha sin mirarlo. Sus ojos siguen firmes en el mar. La secuencia alterna planos del rostro y planos del agua donde la gente se baña o juega. Entre esas personas, hay un chico sobre una balsa inflable amarilla y un joven que juega con su perro. La mujer de Brody le habla. Brody le responde casi como autómata sin dejar de mirar el agua (el plano dispone al personaje que habla al costado, entrecortado, de modo que desde la perspectiva de Brody vemos el mar y, a lo lejos, la balsa inflable amarilla). El joven que está con el perro empieza a llamar a su mascota, que parece haber desaparecido tras entrar al mar. Los niños en el agua chapotean y gritan. Entonces hace aparición el leitmotiv musical del tiburón, esas pocas notas repetidas, y la cámara (que es el tiburón) recorre las piernas de los niños bajo el agua. De pronto, desde la perspectiva de Brody, vemos un enorme animal atacar la balsa amarilla. El momento es muy fugaz y la cámara se enfoca en el rostro del jefe —que ocupa el centro del plano— realizando un *travelling* hacia adelante con un *zoom* hacia atrás. Brody se para, grita, pide que todo el mundo salga del agua. Hay caos, niños que lloran, alguien dice: "¿Vieron eso?", y todos parecen haberse salvado. En la playa, una mujer con un sombrero busca a alguien que no está: su hijo, que ha sido devorado por el tiburón. Finalmente, la balsa amarilla llega a la playa rota y roja de sangre.

En *Tiburón,* la periodicidad (cada cierta cantidad de minutos) de la aparición del monstruo proviene de *Los pájaros* (*The Birds,* 1963),

donde Hitchcock presentaba un ataque de pájaros —cada vez más terrible— periódico, más o menos cada 15 minutos en promedio. Mientras tanto, se desarrolla un melodrama en que una madre absorbente trata de expulsar de su casa a la pretendiente de su hijo varón. En *Tiburón,* hay una trama política (la necesidad de mantener abiertas las playas de un pueblo pequeño, similar al de *Los pájaros,* porque el turismo de verano es su única fuente de ingresos) mientras el tiburón, cada vez con más saña, ataca. En la secuencia, de Hitchcock proviene el montaje en el que una cosa es lo que se dice y distrae al protagonista, y otra, lo que este ve y lo que le preocupa. El leitmotiv que John Williams crea casi como sustituto del tiburón es similar al uso de los violines en *Psicosis* (1960). La combinación óptica entre el *travelling* hacia adelante y el *zoom* hacia atrás (que cambia las perspectivas de manera muy rápida) es algo que sir Alfred había inventado para *Vértigo* (1958). Y, finalmente, la idea base de la secuencia: solo una persona que no puede decirlo sabe que el mal opera mientras todo el mundo lo ignora.

Pues bien: Spielberg no "cuelga el póster de Hitchcock en la pared" mientras relata esta secuencia. A él no le importa que sepamos que conoce el cine, sino que extrae soluciones. Piensa: "¿Qué habría hecho, cómo habría mirado Hitchcock este acontecimiento?", y opera en consecuencia. El cine en el caso de Spielberg —por lo menos en el primer Spielberg— no es algo que debe revalorizarse, rescatarse u homenajearse, sino el modo en que él mismo ha experimentado el mundo. Y, por lo tanto, para narrarlo no procede por invención o experiencia de la realidad, sino por experiencia del cine, que es lo que, desde niño, ha sustituido a la "realidad". De allí que su caso respecto de la generación de 1970 sea aparte. Aquellos tenían una intención política y estética en el uso de la cita o el recurso a los maestros. Spielberg procede por gusto y porque no puede hacer otra cosa (lo que no excluye la intención política o estética, solo que no está de manera específica en la cita). La vida real no existe (aún), sino únicamente su imitación: más grande, más excitante, más vertiginosa y más placentera.

3

Cómo es una película de Steven Spielberg

Después del éxito de *Tiburón* en 1975, el joven Steven estuvo a punto de alcanzar uno de sus grandes sueños: dirigir una película de la serie *James Bond.* Dos veces, en realidad, llamó a Albert Broccoli, el dueño de los derechos del personaje y productor de la serie, para ofrecer sus servicios. La primera fue para *La espía que me amó [The Spy who loves me]* (1977), que terminó realizando Lewis Gilbert; la segunda, para *Moonraker* (1979, también dirigida por Gilbert). Las dos veces le dijeron que no porque no querían cederle el corte final (es decir, que la película fuera como quería el director y que el productor no pudiese meter mano). Es evidente, de todas maneras, que el molde de las películas *Bond* es el que se repite en casi todos los filmes de Spielberg.

La saga del agente 007 popularizó una manera de narrar que, en realidad, provenía de los viejos seriales. Todas se inician con una gran secuencia de acción que "cierra" una historia que ha comenzado en otro lado (y de la que desconocemos todo), creando la ilusión de que el personaje sigue viviendo sus aventuras cuando no lo vemos en la pantalla. Aunque Spielberg no utiliza este procedimiento en el mismo sentido, sí rescata la idea de una secuencia fuerte, climática, antes incluso de que conozcamos a los personajes e inicie la historia central de cada película. El resultado de esta estrategia produce que el espectador quede atrapado por el ritmo de la acción, conozca algunos personajes por lo que hacen y aparezca un estado de zozobra, algo irresuelto que requiere de la película que sigue después para ser clausurado. Es decir, introduce a pura acción al espectador en el suspenso.

El suspenso es la condición necesaria para que avance una narración y nos interese. Algo queda "suspendido", sin resolución, y lo que nos interesa es que se resuelva. Por supuesto, no es una condición "suficiente". Estas secuencias tienen además otro fin: divertirnos, es decir —según la etimología de la siempre despreciable palabrita—, llevarnos por otro lado. Esas secuencias iniciales "bondescas" nos sacan de la vida real y nos introducen en el mundo del cine, donde además

todo es posible.

Los ejemplos abundan: el ataque a la joven rubia que abre *Tiburón;* la búsqueda de un ídolo de oro en la selva sudamericana en *Los cazadores del arca perdida [Raiders of the Lost Ark]* (1981); la desgraciada alimentación de ciertos dinosaurios en *Jurassic Park;* el absurdo cuadro musical de *Indiana Jones y el templo de la perdición,* etcétera. Son más notables en los filmes fantásticos que en las ficciones históricas (más adelante veremos qué implica esta difusa distinción), pero siempre aparecen. Incluso el tremendo desembarco en la playa Omaha de *Rescatando al soldado Ryan [Saving Private Ryan]*(1998) funciona de esa manera.

Lo que sigue es una paz relativa que sienta el problema. Y ese problema es, siempre, algo completamente extraordinario, que tanto puede ser la irrupción de lo fantástico o imposible en el mundo cotidiano (un brontosaurio en pleno siglo XX, un crimen que se detiene antes de que suceda, un rayo que "sale" de la tierra en lugar de caer hacia ella) o una rareza posible en él (un chico de 16 años que estafa por millones de dólares a una compañía, un barco negrero tomado por sus esclavos, un presidente norteamericano decidido a acabar con la esclavitud). En todos los casos, es una anomalía que genera asombro tanto entre los personajes, que pasarán la película tratando de entender lo extraño —y hasta convivir con él—, como en el espectador, a quien se ha colocado en el lugar de los protagonistas (no se apuren: más adelante explicamos mediante qué muy efectivo truco; ¿dijimos que Spielberg es un prestidigitador, además?).

Luego, el desarrollo de la aventura. Porque siempre es una aventura: ingresar en terreno peligroso para solucionar un problema del que en principio no se entiende nada y supera a los personajes. Para eso, todos los protagonistas deben vencer alguna tara que les impide lograr el objetivo. Todos los héroes spielberguianos (como los verdaderos héroes) son renuentes y se sienten incapaces de sobrellevar lo que les toca. Es curioso que no sucede exactamente así con las heroínas. Pero eso, también, más adelante. De paso, una cuestión sustancial al desarrollo de la aventura: siempre se trata de conseguir algo tangible o preciso, sean objetos como el arca de la Alianza, el Santo Grial o la maqueta de un barco, sean metas como volver al hogar, resolver un crimen, mantener sana y salva a nuestra hija mientras se desarrolla una invasión extraterrestre, pasar una noche en Manhattan, lograr el amor de una madre o rescatar a un soldado perdido. Todo lo que los personajes hacen se cifra en ese objetivo clarísimo que el espectador comprende en dos o tres palabras. Por cierto, Spielberg ha jugado sucio —con mucho éxito— con esta premisa en algunas de sus películas

históricas, especialmente en *Múnich.*

Finalmente, suceden dos cosas: hay un enfrentamiento entre fuerzas de lo real y de lo imposible, y un aporte de ingenio, inteligencia y (o) memoria logra la acción física que soluciona el problema. Esa última secuencia, incluso si tiene ribetes trágicos (*La lista de Schindler [Schindler's List],* de 1993; *Rescatando al soldado Ryan; Minority Report*; *Amistad,* de 2002; *Lincoln,* de 2012), siempre posee un dejo de optimismo y permite que el espectador salga de la sala feliz. Es cierto que es difícil salir contento después de *A.I. Inteligencia Artficial* o *Múnich,* que son un poco excepciones a esta regla del "… y vivieron felices para siempre", pero incluso en esos casos hay algo del orden de creer en las posibilidades de la bondad humana.

Una de las pruebas del talento del director consiste en que, aun cuando este código, este esquema es invariable, muchas veces pasa inadvertido. Spielberg es uno de los realizadores más efectivos en eso de introducir al espectador en la historia de un modo absoluto, y por eso es que el andamio del truco se disuelve en la experiencia. A esta "receta" narrativa, hay que agregarle las cuatro influencias centrales de su obra: Hitchcock, Hawks, Disney y Ford. Los cuatro directores alcanzan para definir todo el Hollywood clásico, pero podemos generar en ese conjunto dos particiones: los manipuladores autoconscientes (Hitchcock y Disney) y los directores de mano invisible (Hawks y Ford). También podemos hacer otra partición: los pesimistas o crueles (Hitchcock y Hawks) y los que creen en la bondad humana aunque con reservas (Ford y Disney). Los cuatro, de todos modos, pueden ser, en una misma película, Jekyll y Hyde. Lo que nos lleva a la quinta influencia, François Truffaut. Pero primero pasemos revista a la relación entre el cuarteto clásico y el señor Steven Spielberg.

4

Elementos de la receta I: el arte de la manipulación

Puede que parezca raro reunir a Alfred Hitchcock y Walt Disney en una misma categoría de cineastas. Sin embargo, se parecen mucho más de lo que sus películas permiten deducir. En principio, ambos tenían un enorme conocimiento de la técnica y la tecnología aplicadas al cine, y cada filme incluía un desafío absoluto para expandir las posibilidades del arte. Pero en ninguno de los dos casos ese desafío técnico implicaba dejar de lado la pertinencia narrativa o la consistencia del mundo a construir para cada filme. Es decir, la invención pasaba inadvertida gracias a la emoción que producía el todo.

Hitchcock sistematizó los efectos especiales en el cine realista, en particular con el uso extensivo del efecto Shüftan y las maquetas. Describamos el primero: se trata de colocar cerca de la cámara un espejo a 45 grados, de tal modo que refleje una maqueta pequeña. En algunos lugares, el dorso del espejo tiene limada la plata que genera el reflejo, y por ahí se ven moverse los actores, que quedan entonces integrados a la imagen total. No hay manipulación posterior de lo filmado, sino mientras se rueda. Las maquetas aparecen de diferente tamaño: desde pequeñas miniaturas de trenes en *La dama desaparece [Lady vanishes]* (1938) a la cabeza de la Estatua de la Libertad en *Saboteadores [Saboteurs]* (1942). Además, Hitchcock fue un pionero en la imagen compuesta: en *Los pájaros,* se combinan en los ataques de pájaros de verdad, pájaros embalsamados y otros dibujados en celuloide. La secuencia en que el incendio de la estación de servicio se ve desde lo alto incluye una maqueta quemándose, un par de imágenes dibujadas, algunas fotografías y la sobreimpresión de pájaros. Es decir, varias capas de elementos que se volvían uno solo en la manipulación posterior al rodaje. Prácticamente, no hay película de Hitchcock que no incluya algún efecto especial; entre los más espectaculares, la caída de un avión en el mar y su despedazamiento en la a veces olvidada *Corresponsal extranjero* (1940).

En *Los pájaros,* el “asesor creativo” de los efectos especiales —que

ganó un Oscar especial por ello, además— era Ub Iwerks. Iwerks fue el cerebro creador de tecnología y socio de Walt Disney desde los años veinte, aunque en un momento se retiró de la firma para intentar su propio estudio. El problema de Iwerks consistía en ser un gran técnico y un perfecto dibujante, pero carecer de ideas narrativas fuertes. Disney veía todo de manera integral y por eso, y por el enorme control que ejercía de cada pequeña parte del material que se producía en su estudio, es que resulta el auténtico autor de sus películas sin haber dibujado un borrador. Disney y Hitchcock comprendían algo: que lo imposible y fantástico debía presentarse a los ojos del espectador de tal modo que no pudiera cuestionar su realidad. Para eso, Disney dibujó y narró sus películas animadas —pura manipulación, dado que ante la cámara, hasta que no se dibuja, no hay nada, y hasta que no se proyecta, nada se mueve realmente— con las técnicas del cine clásico: corte en movimiento, cámara que se desplazaba de manera invisible y el desarrollo de la "cámara multiplano", un túnel de diferentes capas de vidrio que permitía a la lente hacer el movimiento que le está vedado en el dibujo animado por la naturaleza bidimensional del medio: ir hacia adelante o hacia atrás. Hitchcock, por su parte, decidió no solo utilizar técnicas clásicas combinadas con la absoluta modernidad, sino también concentrarse en los momentos de la trama que mayor emoción contenían y hacer, en esas secuencias, momentos de abstracción y manipulación pura gracias a veces al montaje (la secuencia de la ducha en *Psicosis,* donde el cuchillo jamás toca el cuerpo), a veces mediante la sobreimpresión y la luz (el *travelling* circular del beso en *Vértigo,* de cuando Scottie "recupera" a Madeleine "de entre los muertos"). Tanto Disney como Hitchcock tienen en común haber descubierto que, para que lo extraordinario quede fijado en imágenes memorables, es necesario manipular el tiempo y el espacio. O, dicho de otra manera, que el cine, hecho de tiempo, impone su manipulación en pos de la emoción. Corolario: la emoción es el vehículo del conocimiento.

Sin embargo, entre ambos hay diferencias. Está bien: es cierto que la principal es que Disney hacía dibujos animados (creaba las imágenes desde cero) y Hitchcock, dramas de suspenso "realistas" (manipulaba la realidad para obtener lo que deseaba). Pero estos son solo dos métodos distintos de arribar a la misma conclusión: el cine no solo consiste en registrar cosas, sino que además, como arte —ya no como herramienta —, implica el uso de la voluntad para conseguir las imágenes que el artista considera pertinentes y necesarias. Para un escritor o para un pintor, esto es simple: el primero escribe lo que desea sin trabas, y el segundo lo dibuja y pinta. Para un cineasta, que trabaja con la realidad, el asunto se complica: no se puede "crear" cualquier cosa (al menos

cuando hablamos del cine clásico, narrativo y masivo) a riesgo de que la obra no se comunique con el espectador de manera transparente. La idea de "transparencia" (que veamos el filme sin que "nos demos cuenta" de que hay un ejército de personas convenciéndonos de que es real algo que no lo es) es capital para el cine clásico, y lo que une a Disney y Hitchcock consiste en transformar la más extrema de las manipulaciones en algo que no se note, como haría un prestidigitador.

Puede el lector acotar que Disney "dibuja" lo que quiere. Y le responderemos que sí… y que no: para que el pajarito que canta con la princesa en *Blancanieves [Snow White and the Seven Dwarfs]* (1937) nos parezca real, debe estar dibujado de la manera más realista posible. No del todo, claro: cuanto más cercano a lo real es un dibujo, más difícil es animarlo (piensen: hay que volver a dibujar todo detalle en una posición apenas una veinticuatroava parte de segundo diferente). Así que también hay que hacer que el espectador olvide esa estilización. Disney se concentra en los ojos: los personajes "buenos" tienen los ojos mucho más grandes que el resto del cuerpo, en proporción, mientras los "malos" los tienen más pequeños. Hay una razón biológica: el único órgano del cuerpo que no crece desde que nacemos es el ojo. Así, una cara con ojos grandes nos remite a un bebé, es decir, a la idea de fragilidad e inocencia, que gana nuestra necesidad —animal— de proteger. Disney utiliza ese código de manera altamente consciente. Pero eso implica también manipular la mirada, en este caso del espectador, aunque con miras a que sienta empatía por los personajes. Es, por otro lado, el mismo tipo de manipulación que ejerce Hitchcock. Qué se mira y cómo son claves para que los personajes caigan en la desgracia: en *La ventana indiscreta,* Jeffries "mira" a sus vecinos como puro *voyeur* (pecado) y se gana no nuestra simpatía —lo que hace es malo—, sino nuestra complicidad —queremos hacer algo "malo", una travesura extraordinaria que rompa nuestra rutina—, pero eso mismo lleva a mirar lo que no se debe (un probable asesinato) y quedar atrapado en una red diabólica de manipulaciones. Así que, en este sentido, Hitchcock es la contracara moral de Disney, además de utilizar un "medio" (la fotografía realista contra el dibujo) diferente. Pero ambos se complementan.

Spielberg toma de Disney la mirada inocente que se sorprende ante la maravilla (vean a los protagonistas de *E.T.,* de 1982, o *Guerra de los mundos,* de 2005, para mencionar dos películas opuestas en cuanto a pintura moral del mundo) y la necesidad de inventar lo que no puede registrarse con el fin de maravillar al espectador (*Jurassic Park,* que además incluye una escena sacada directamente de *Bambi,* de 1942: cuando el profesor Grant y los nietos de Hammond ven una manada de

gallimimus correr y terminan escondiéndose tras un tronco; eso es exacto, casi plano a plano, lo experimentado por Bambi en la pradera cuando una manada de ciervos casi lo "atropella"). Como vimos en la secuencia de *Tiburón* analizada en el segundo capítulo, toma de Hitchcock la manipulación del montaje, del plano y del ritmo temporal de la secuencia. Utilizando una fórmula metafórica, Spielberg pinta a sus personajes con los colores de Disney y los introduce en el mundo peligroso de Hitchcock, donde el tiempo queda suspendido ante la irrupción de lo maravilloso, más allá del polo moral en que se ubique.

5

Elementos de la receta II: el hombre y el paisaje

Hay varios puntos de contacto entre la obra de John Ford y la de Howard Hawks, más allá de que eran bastante amigos. Los dos comenzaron en los albores del cine —ambos hicieron obras maestras en el mudo, como *El caballo de hierro [The Iron Horse]* (Ford, 1924) o *Una novia en cada puerto [A girl in every port]* (Hawks, 1927)—; los dos amaban sobre todo la comedia; los dos eran devotos del estilo invisible (que no se notara jamás que alguien manejaba la cámara, e incluso que había una cámara); los dos crearon quizás los mejores *westerns* de la historia. Ford, de hecho, solía presentarse: "Soy John Ford, hago *westerns*", aunque en realidad solo una decena (o un par más, forzando un poco el género) de los más de setenta títulos que dirigió durante el período sonoro son efectivamente *westerns.* Hawks, que hizo de todo —incluyendo terror y ciencia ficción, que Ford no abordó, en *La cosa de otro mundo [The Thing]* (1951), que firmó su asistente Christian Nyby—, tiene menos de diez. Alcanza con esa veintena de películas de ambos para que hayan creado todas las reglas de ese género, lo que es además un buen argumento para sostener que los llamemos "maestros".

De todos modos, el "magisterio" es lo de menos. Los dos, como Hitchcock, son realizadores que ningún cineasta elude. No solo porque "deba" estudiarlos, sino además porque sus películas estaban permanentemente vivas en la televisión durante los años cincuenta y sesenta. Así que la generación de Spielberg las tuvo ante los ojos muchas veces. Por otro lado, son dos realizadores reivindicados de manera universal por la crítica y analizados desde que el cine entró a los campus universitarios, un movimiento contemporáneo al ingreso de la generación de los setenta al estudio del cine. Recordemos, de paso, que Spielberg pertenece a la primera gran camada de directores que se formaron en escuelas. Sus antepasados estéticos "aprendieron haciendo", crearon el cine a medida que filmaban. Entre ellos, ricemos el rizo, Ford y Hawks.

Pero, si bien ejercieron los dos el cine con la invisibilidad del

director como norte, hay diferencias no solo temáticas o dramáticas, sino sobre todo estéticas (que incluyen a las anteriores, además). Algunas son evidentes: Ford tiende a estilizar la iluminación, a hacerla más pictórica, mientras que la textura de la imagen en Hawks es más realista, más "sucia". Lo mismo sucede con la utilización de la música: Ford es más lírico y Hawks, más irónico (a veces hay contraste entre el tono de la acción y la música que escuchamos). El segundo, además, es menos proclive a utilizarla: cuando lo hace, como en la primera secuencia de *Río Bravo* (1959), casi tiene el uso de indicar acciones a la manera del dibujo animado.

Pero la principal diferencia es de perspectiva. Ford suele alternar el uso del primer plano con momentos en que la figura humana aparece mínima en el paisaje. Por un lado, nos dice que lo importante de todo lo que vemos es cómo afecta a los protagonistas; por otro, que para el mundo somos apenas una brizna, un episodio fugaz. Hawks es famoso por filmar "a la altura del hombre": vemos las cosas como si la cámara estuviera colocada en los ojos de una persona. Nos "mete" en la acción y nos permite ver perfectamente las proporciones. Es raro que nos muestre el paisaje (lo hace, pero solo de modo ilustrativo): lo que le interesa es el movimiento de las personas en él. Es decir, la acción. De hecho, muchos diálogos de Hawks son complicados de entender: otra vez en *Río Bravo,* el encuentro entre Chance (John Wayne) y Pat Wheeler (Ward Bond, de paso dos tipos que formaban parte del "clan Ford") está tan lleno de alusiones y sobreentendidos, que el espectador no termina de comprender de qué hablan, pero sí queda claro que el primero está en peligro y el segundo se lo advierte. Ford quiere una perspectiva amplia, ver el verdadero lugar del hombre en el mundo; Hawks, solo cómo se mueve el hombre en él. Ambos, además, trabajan con la constitución de un grupo de personas muy distintas a las que une una necesidad común. Pero en Ford ese grupo no permanece (los finales de *Más corazón que odio [The searchers],* de 1956, y de *Un tiro en la noche [The man who shot Liberty Valance],* de 1962, son sintomáticos), mientras que en Hawks ese conjunto de personas distintas que a veces incluso se pelean entre sí queda firme para una nueva aventura: siempre es necesario descansar y seguir peleando. De este director, siempre se dijo que el héroe es el grupo, y es cierto.

En el cine de Spielberg, aparecen combinados estos dos hilos. Por una parte, la contemplación del paisaje, de la naturaleza, de los grandes espacios y sus maravillas (el Parque Jurásico a la luz del día, los recorridos por la campiña francesa en *Rescatando al soldado Ryan,* sobre todo los contraluces de *Caballo de guerra [War Horse],* de 2011); por otra, el montaje seco, de acciones puras, donde el hombre y lo que hace

y cómo se mueve tienen un lugar central en el plano.

Esta combinación es medular en un sentido también político. Spielberg ve América —no Estados Unidos, sino América como nombre de una utopía— como el lugar donde la acción individual y extraordinaria del sujeto común puede hacerle encontrar un sentido dentro del paisaje. Ford mostraba la ironía del mundo inmutable ante el drama del hombre. Hawks, la indiferencia del hombre en acción ante los avatares del mundo (*¡Hatari!,* de 1962, en este sentido es un filme ejemplar). Spielberg filma el paisaje como Ford y la acción como Hawks para cerrar la brecha: lo que el hombre, en circunstancias extraordinarias, hace justifica que forme parte del paisaje.

Por supuesto que hay, en todo esto, excepciones o casi excepciones. Indiana Jones, el personaje sobre el que ha rodado cuatro películas (y al momento de escribir estas líneas planea una quinta), es un poco un *cowboy* —el sombrero lo delata— y también la proyección de ese mismo personaje como conquistador de los peligros fuera de América. Como lo escribió alguna vez Ángel Faretta, es un personaje que sabe bien dónde pisa, que resuelve todos los problemas, de quien estamos seguros de que no va a correr ningún riesgo (pero claro: vamos a seguir hablando de Indiana Jones más adelante en este libro). Es un profesional a la manera de los personajes de Hawks, que conocen cómo enfrentar el peligro porque es su trabajo, sean sheriffs, detectives privados o cazadores. Esa clase de aventurero "profesional" abunda en Spielberg: Quint (Robert Shaw) en *Tiburón,* Keys (Peter Coyote) en *E.T.,* Tembo (Pete Postlethwaite) en *El mundo perdido: Jurassic Park,* Hanratty (Tom Hanks) en *Atrápame si puedes* o todo el comando israelí de *Múnich* son ejemplos de esta categoría. No obstante, suelen quedar al margen al lado del hombre "común" ante lo extraordinario, que siempre termina siendo el verdadero héroe (en el caso de *Múnich,* Spielberg subraya el costado cotidiano del personaje de Eric Bana, por ejemplo).

Pero el punto central de contacto entre los tres cineastas consiste en el realismo. La palabra "realismo" es complicada, porque refiere a muchas cosas al mismo tiempo, pero en este caso nos vamos a quedar con la idea de lograr que aquello que vemos se nos aparezca como "real". Esto no implica que siga las reglas de eso que solemos llamar "realidad", por supuesto. El clasicismo de Hollywood (y esto incluye a manipuladores como Hitchcock y Disney) consistía en que creyéramos, de modo transparente y sin ripios, lo que veíamos en la pantalla. En el caso de Ford y Hawks, eso se logra o bien por establecer una distancia "real" entre los acontecimientos y el mundo (Ford), o bien por ver el mundo —creado en el cine y para el cine, claro— como lo vería

cualquier persona inserta en él (Hawks). Spielberg integra ambas miradas en una sola para que sea el “desde dónde se mira” lo que cree la impresión de realidad. Si eso se logra, si ingresamos en la ilusión de que la pantalla es una ventana y lo que hay “del otro lado” existe, toda ficción, toda fantasía se vuelve real para nosotros. Y si bien Spielberg cita explícitamente a Ford y a Hawks en más de una película, también los piensa e inserta esas referencias cuando son pertinentes para darles realidad a sus ficciones. La huella de ambos es central.

6

Elementos de la receta III: el director de la próxima puerta

Antes de ver en un ejemplo concreto cómo funcionan las influencias —a las que no hay que confundir con "referencias"—, tenemos que hablar de una pieza clave en la receta spielberguiana, que por lo general es pasada por alto. Se trata de la que ejerce François Truffaut; de los nombrados, el único, además, que tuvo una relación personal con Spielberg: en 1978, el realizador francés que apenas hablaba inglés fue uno de los protagonistas de *Encuentros cercanos del tercer tipo,* en gran medida porque el norteamericano era un enorme admirador. Esa es otra diferencia clara con el resto de sus congéneres: si las primeras películas de Brian De Palma o Martin Scorsese muestran una influencia clara de Jean-Luc Godard, las de Spielberg han sido (y siguen siendo) fuertemente "truffautianas". De hecho, esa ferocidad que se nota en las primeras películas de estos realizadores tiene lazos fortísimos con la voluntad de romper el cine propia de Godard, aunque los estadounidenses también asumían la firme intención de reconstruirlo (Godard, en cambio, creía en la "muerte del cine", aunque es un concepto demasiado amplio como para resumirlo aquí). Pero Spielberg siempre fue más sentimental, más tierno, más cercano al espectador, incluso un creyente en la posibilidad del cine de maravillarnos. No adhirió al desencanto post-Vietnam y post-Watergate que llevaría a filmes como *Taxi Driver* (1976), *Carrie* (1976) o *Apocalipsis Now* (1979), sino que, incluso partiendo del horror más puro (en *Reto a muerte* o en *Tiburón*), siempre llega a un moderado optimismo. El mundo de Spielberg tiende a mejorar con el tiempo, pero eso no implica que carezca de crueldad, que a veces ejerce el propio realizador.

En otro libro, (1) al referirnos a *Besos robados [Baisers volés]* (1968), hablamos de la teoría que tenía el crítico francés Serge Daney respecto de Truffaut. Decía que había un "Truffaut Jekyll", que amaba mostrar el lado luminoso de la vida, y un "Truffaut Hyde", que implicaba incluir —y no pocas veces hacer triunfar— la crueldad, en ocasiones de modo gozoso. Como lo muestra la enorme biografía escrita por Serge

Toubiana, Truffaut era un hombre al mismo tiempo querible y amable y, también, manipulador y cruel. Cuando ejercía el cine (y esto puede comprenderse a la perfección viendo *La noche americana [La nuit américaine],* de 1973, uno de sus filmes menos logrados pero de los más populares), aparecía el despotismo. Truffaut era, además, un cinéfilo voraz cuya infancia y adolescencia problemáticas fueron "domadas" gracias al cine y a su casi padre putativo, el crítico André Bazin.

Sería ocioso hacer el paralelo biográfico entre Truffaut y Spielberg; no así el estético o temático. Ambos reservan un lugar especial a la infancia y la adolescencia como momentos conflictivos que definen la experiencia de una vida. En Truffaut, se aprecia en las tres primeras películas de la saga de Antoine Doinel (*Los 400 golpes [Les quatre-cent coups],* 1959; *Antoine y Colette,* de 1962; *Besos robados*), más *La piel dura [L'argent de poche]* (1976) o *El niño salvaje [L'enfant sauvage]* (1970); en Spielberg, *E.T., el extraterrestre; El imperio del sol [Empire of the Sun]* (1987); *A.I. Inteligencia artificial,* o esa especie de *remake* (lo veremos) de la historia de Doinel que es *Atrápame si puedes.* En todos estos casos, la infancia y primera adolescencia son los momentos en los que se toma contacto consciente con la maravilla y también —porque la maravilla en el mundo real no existe— con el desencanto. En Truffaut pasa lo mismo: *La piel dura* es tanto una película sobre mil travesuras infantiles y cómicas (a veces hasta de humor negro, como en la escena en que el bebé se tira de un décimo piso pero sobrevive riendo por caer en una mata de hierba para seguir haciendo diabluras) como sobre un chico golpeado y abusado por su padre, excluido de todo orden social. La diferencia consiste en que para Spielberg incluso la crueldad permite un aprendizaje que mejora el mundo de sus protagonistas.

Los une también una cinefilia galopante. Ambos chicos con infancias difíciles y padres cuyos matrimonios terminan mal avenidos, encontraron en el cine una especie de refugio, al punto de que incluso las películas más tristes operaron como un hogar cálido ante la frialdad del propio hogar. De allí la profusión de la cita en ambos casos, aunque Spielberg, que no ejerció la crítica, "trabaja" las referencias a otras películas para integrarlas al relato y el universo que lo sostiene. Truffaut las utiliza muchas veces para marcar una preferencia o una pertenencia, una especie de catálogo que define el "qué es el cine" particular del director; solo en ocasiones construye siguiendo el cine que prefiere sin utilizar la copia (*La novia vestía de negro [La mariée était en noir],* de 1968, *El último subte*, de 1980, y *Confidencialmente tuya [Vivement dimanche],* de 1983, alrededor de Hitchcock; *La sirena del Mississippi [La sirène du Mississippi],* de 1969, alrededor de Renoir,

etcétera). Pero en ambos casos las películas, mucho más que el cine, se han transformado en un lenguaje, y sus escenas, en un vocabulario.

Esta relación entre la infancia, la crueldad y el cine es capital en ambos realizadores, y aun si la declinaron de modo diferente, resulta claro que la mirada de Spielberg implica un paso adelante respecto de la de Truffaut. Truffaut era un moderno: construía el relato tratando de incluir al espectador en él, cuya actividad permitía reconstruirlo sin explicaciones accesorias. Además, optó en general por "salir" del artificio del set y rodar en la calle, aceptar la digresión como modo de transmitir emociones, "romper" por puro fin estético con la necesidad del relato en tres unidades. Spielberg, en ese sentido, es más clásico. Pero, por otro lado, siempre busca incluir al espectador en el espectáculo, aunque no ya mediante cierto uso de la estructura narrativa, sino a través de la tecnología, la cámara y el espectáculo puramente físico. Por eso, si Truffaut era moderno, Spielberg es posmoderno: da un paso más allá en un mundo donde el autor de *La mujer de la próxima puerta [La femme d'à côté]* (1981) ya ha existido.

Si Disney, Hitchcock, Ford y Hawks —en especial el primero y el tercero— son capitales para comprender el estilo formal, el uso de la herramienta que es propia de Spielberg, la sensibilidad y la relación con su arte provienen casi sin diferencias de Fraçois Truffaut. Las divergencias, en todo caso, provienen de la sensibilidad americana, utópica y optimista del primero, pero ambos parecen ser casi las versiones europea y estadounidense de la misma persona. O quizás vecinos, dos directores que vivían, emocionalmente, puerta de por medio.

Sí, por supuesto: se conocieron y se admiraron, trabajaron juntos y fueron amigos hasta la prematura muerte del francés. Y esa película, *Encuentros cercanos del tercer tipo,* es ideal para explicar qué hay de cada uno de los cinco directores que forman parte de la receta básica de Steven Spielberg para maravillar al espectador. Algo que vamos a narrar en el próximo capítulo.

---

1. Leonardo D'Espósito, *50 películas para ser feliz (cómo el cine puede hacerte la vida más fácil),* Buenos Aires, Paidós, 2016.

7

La receta en acción: unos encuentros cercanos

SPOILER: El capítulo más largo de este libro

Seleccionamos cinco realizadores que permiten describir los procedimientos que emplea Steven Spielberg para construir sus películas. Hay por lo menos una película que refiere exclusivamente a cada uno de ellos: *Lincoln,* a John Ford; *El mundo perdido: Jurassic Park,* a Howard Hawks; *Minority Report,* a Alfred Hitchcock; *Hook* (1991), a Walt Disney; *Atrápame si puedes,* a François Truffaut. Hay más casos, pero mejor es destilar esos elementos "mezclados" en una película. Vamos a intentarlo con *Encuentros cercanos del tercer tipo,* un ejemplo bastante claro.

El filme narra el encuentro de una raza extraterrestre con la humanidad. Todo comienza con el hallazgo imposible en Nuevo México de unos aviones de combate desaparecidos durante la Segunda Guerra Mundial. Más tarde, de un barco petrolero en medio del desierto del Gobi. De los pilotos o tripulantes no hay noticias. Luego, Jillian (Melinda Dillon) y Barry, su hijo de tres años con quien vive, son despertados por juguetes que empiezan a funcionar solos en medio de la noche: el niño llega a ver a "alguien" en la cocina, que huye ante la llegada de la madre. En el radar de un aeropuerto, aparece un objeto velocísimo, no identificado, que casi causa una tragedia. Hay un enorme corte de luz, y Roy (Richard Dreyfuss), un técnico, sale a investigarlo: su camioneta es paralizada primero y luego sacudida por fuertes luces, evidentes ovnis. Todas las personas que avistan estas "luces" sufren una especie de alucinación y piden respuestas al Gobierno, que les da algunas evasivas. Mientras, el científico francés Lacombe (François Truffaut), acompañado de su traductor David (Bob Balaban), ata cabos y "sabe" qué es lo que está sucediendo. Todo entra en crisis cuando, tras un ataque de puras luces, Barry es secuestrado por los extraterrestres y Roy empieza a tener alucinaciones con una montaña que trata de replicar con barro y basura, forzando a que su

esposa —que cree que está desquiciado— abandone la casa con sus hijos. Tanto Jillian como Roy descubren que las alucinaciones que padecen en realidad son un mensaje, más precisamente una cita, y que la "montaña" que ven es la Torre del Diablo, en el desierto de Wyoming, al norte de Estados Unidos. Van hacia allí y descubren que el Ejército está evacuando la zona por un tóxico y mortal derrame de productos químicos. Jillian y Roy, tras varias aventuras y escapar del Ejército, logran llegar y trepar de noche a la Torre del Diablo y descubren que en efecto hay una instalación científica y que se trata, ni más ni menos, del primer contacto con los extraterrestres. Todos los personajes se encuentran allí, las dos especies se comunican, Barry es "devuelto" a su madre (como todas las personas desaparecidas durante décadas) y Roy tiene la posibilidad —y la toma— de integrar un grupo de voluntarios para viajar en la enorme nave extraterrestre. El filme termina cuando la nave parte.

Antes que nada, hay tres versiones de la película. La que se estrenó tiene menos escenas, pero es más larga. Un año más tarde, Spielberg distribuyó una "edición especial" que achica la secuencia de la montaña de basura, incorpora la aparición del barco en Gobi, agrega tomas del interior de la nave madre vista por Roy e incluye en la banda de sonido un fragmento de "When You Wish Upon a Star", la canción-emblema de *Pinocho* (1938), el clásico animado de Disney. La tercera versión es una especie de síntesis entre estas dos, pero elimina las tomas del interior de la nave (la que suele aparecer en Netflix u otros sistemas de SVOD es, justamente, esta *collector's edition,* que se distribuyó en DVD en 1998).

La película tuvo varios problemas. El primero, que el guion original escrito por Paul Schrader tenía como esquema la historia de Saulo de Tarso, el perseguidor de cristianos que quedó ciego en el camino de Damasco, se encontró con Jesús resucitado y, al aceptar la fe y convertirse, fue el propagador del cristianismo entre los gentiles. Schrader tomó este mito de la conversión —la historia original es, obviamente, muy distinta y llena de aristas políticas—, pero Spielberg no quería la historia de un converso fanático, sino la de un hombre común ante una circunstancia extraordinaria. Por lo tanto, quedó rechazado. La NASA y el Gobierno no quisieron colaborar con la película; los efectos especiales —en ese mismo año, esta película y *La guerra de las galaxias [Star Wars]* implicaron desarrollos enormes en ese campo técnico— costaron más de tres millones de dólares. Si el filme fracasaba, probablemente este libro no existiría y Spielberg estaría rodando episodios de series para ganarse la vida. Pero fue un éxito universal, apenas opacado ese año por *La guerra de las galaxias* (el

curioso podrá ver que en la maqueta de la nave madre aparece un pequeño R2-D2: Dennis Muren trabajó en los vehículos de las dos películas). Se volvió icónico, las cinco notas musicales con las que se comunican los humanos y los E.T. fueron incluso una sensación en las pistas de las discotecas (ah, sí, también fue el año de *Fiebre de sábado por la noche [Saturdat night fever]*) y hoy es algo así como un clásico.

Lo que, dicho sea de paso, es menos importante: hablamos de cómo los elementos del cine, de cierto cine y de ciertos directores en particular, funcionan en las películas de Spielberg; veamos entonces cómo funcionan.

El elemento Ford

Gran parte del filme se desarrolla en espacios abiertos. La casa solitaria de Jillian en medio de un prado, de noche, cuando Barry es secuestrado, se ve pequeña ante lo terrible del acontecimiento. Es una manera de expresar la desproporción entre el drama humano y el mundo. El desierto alrededor de la Torre del Diablo y la Torre misma son tratados de manera icónica, como símbolos de algo al mismo tiempo indomable por el hombre y permanente testigo de un esfuerzo heroico y utópico. Aunque Spielberg no se queda en la pura contemplación: en esos planos, siempre "pasa algo" (como en Ford). Una nube luminosa se pierde en el cielo; helicópteros peligrosos rondan la Torre; vacas aparentemente muertas se ven a los costados de una ruta. El hombre interviene, pues, en el paisaje. Por otra parte, Roy es el vehículo para reunir a Jillian con Barry, aunque el mundo (su familia lo ha abandonado, más allá del beso que se dan con Jillian) ya no tiene lugar para él: su partida en la nave recuerda el final de *Más corazón que odio,* donde Ethan (John Wayne) recupera a su sobrina raptada por los indios, la restituye a la familia, pero abandona ese mundo donde indios y blancos pueden convivir, incapaz de vencer del todo sus propios prejuicios pero consciente de que el mundo cambió para siempre.

El elemento Hawks

Por un lado, está la constitución firme de un grupo de personas diferentes transformadas en vehículo heroico: el hombre común (Roy), la mujer valiente empujada por amor (Jillian), el profesional (Lacombe) y el asistente (David). Por otro lado, aparece en muchos momentos la mirada "desde el hombre": así está filmado el ataque a la camioneta de

Roy, por ejemplo, donde la cámara prácticamente no cambia de posición mientras todo vuela y se ilumina dentro de la cabina. El otro elemento es la acción: los personajes hacen casi sin reflexionar, porque están seguros de que es imprescindible avanzar. Y, por supuesto, el triunfo es provisorio y la aventura se abre a otro camino en el epílogo. Si vemos la película exclusivamente desde el punto de vista de Roy, se trata de avanzar de manera constante, de eliminar todo obstáculo, de incorporar aprendizaje y utilizarlo en la práctica a medida que se cumplen las etapas del viaje. En las acciones de pura aventura —es decir, en el ingreso consciente en territorio desconocido, que de eso se trata— la cámara muestra que el protagonista avanza, hace una pausa, piensa (siempre con la mirada) y sigue adelante. Todo es directo.

El elemento Hitchcock

Algo capital en esta película es el hecho de que la amenaza o lo extraordinario, eso que pone en peligro y en tela de juicio nuestro mundo cotidiano y todas nuestras convicciones, pasa la mayor parte del metraje fuera de campo. Es decir, vemos las consecuencias y advertimos difusamente su presencia, pero no las tenemos ante los ojos hasta el final. Eso deja todo "suspendido" y nos genera ansiedad por ver (y miedo por lo que podríamos ver). Eso se llama "suspenso", justamente, y requiere la manipulación del tiempo y del espacio para que resulte efectivo. Manipularlo implica crear, mediante el montaje, la impresión o bien de que el espacio es demasiado grande (el héroe no podría cubrirlo y en su recorrido lo acecha toda clase de peligros), o bien de que es demasiado pequeño (el héroe está constreñido en su acción, porque carece de libertad de movimiento). Respecto del tiempo, que nada llega cuando debe llegar, o que no alcanza el que tiene a mano. El suspenso también requiere que sepamos algo que los personajes no y genera en nosotros la idea de "si se diera cuenta de X, podría resolverlo…"; nos sume en la angustia de la impotencia, del testigo que no puede "entrar" en el filme para resolver lo que ve. La disposición de esa información que genera el suspenso es prerrogativa del realizador y un truco perfecto que aparece como escondido.

El ejemplo más claro de este tipo de manipulación angustiosa es el secuestro de Barry. Primero, una nube llena de luces se acerca a la casa (el inicio de la secuencia es un "plano Ford"). Jillian entra y Barry se siente seducido por las luces, que con acordes ominosos (que recuerdan el uso de la música en *Psicosis*) se cuelan por una cerradura, el tiro de una chimenea y a través de las persianas. Las luces empiezan a crecer, a

invadir la casa. De pronto, se corre una alfombra y los tornillos de una rejilla en el piso parecen salir solos. La rejilla vuela. Este acoso de luces genera dos reacciones en Jillian: por un lado, trabar las puertas, cerrar la casa ante lo que viene de afuera; por otro, tratar de contener a Barry, que va hacia las luces. Es decir, por un lado el espacio es demasiado chico para ella (el acoso reduce su margen de movimiento) y por otro, demasiado grande (no logra alcanzar o frenar a Barry). Esto es puro montaje, y el principio es lo que ve Jillian y lo que ve Barry, alternados. Las luces, finalmente, "se llevan" a Barry, y Jillian sale disparada hacia fuera de la casa para ver alejarse la nube de luces en un plano simétrico al que inicia la secuencia. Todo es suspenso: saber si —y si "sí", "cómo"— los extraterrestres secuestrarán a Barry a través de la manipulación pura de espacio y tiempo mediante el montaje y la mirada.

El elemento Disney

Si durante gran parte de la película se crea suspenso con el uso de lo alusivo (las huellas de los extraterrestres y sus acciones), en el final se desata toda la maravilla: las naves espaciales, la comunicación entre humanos y aliens gracias a la música, los seres amables y angelicales envueltos en luz son puro Disney. Pero precisemos: no por su característica "angélica", sino por su diseño. En el estilo Disney, hay algo que está siempre fuera de proporción: los ojos. Los ojos son lo que nunca crece del cuerpo, por eso cuando hay que dibujar una figura "tierna" se la hace con ojos más grandes: de manera inconsciente, nos refiere a la inocencia y la fragilidad de un bebé. Pues bien, los extraterrestres tienen ojos más grandes, en proporción, que el resto del cuerpo. Eso crea la ilusión de que el elemento fantástico, mostrado en todo detalle, es moralmente bueno. Pero no es lo único: la perfección en el efecto especial para que lo imposible e irreal se sienta y vea como real (vean, por ejemplo, lo detallado de la nave madre, con cada perfil metálico y cada luz ensamblados a la perfección). La manipulación técnica y la combinación de la música con la imagen para crear un efecto emocional es puramente Disney.

El elemento Truffaut

Y sí, uno de los actores es François Truffaut, pero aquí no hacemos trampa. Por un lado, el filme ejerce una enorme crueldad (la

desaparición de Barry, de modo central) y, por el otro, una gigantesca amabilidad y dulzura, esencialmente infantil (ver punto anterior) en las secuencias finales. Esa ambigüedad "Jekyll y Hyde" es parte del mundo Truffaut, así como la memoria cinematográfica que aparece en todas las secuencias: se trata de una película donde se utilizan los trucos del cine y la puesta en escena como herramientas del relato, cine dentro del cine (la evacuación, las vacas anestesiadas, el ejército con máscaras de gas, etcétera). También el hecho de que alguna cita comente la acción (en el televisor de Roy, antes de que salga a revisar los cortes, aparece Charlton Heston en *Los diez mandamientos [The Ten Commandments],* de 1956, por otro lado una broma de segundo grado sobre el guion "religioso" de Schrader) y el uso de locaciones reales en la mayoría de las secuencias en lugar de estudios, para capturar la luz real de cada secuencia. Esa modernidad narrativa y ese respeto por el cine en el cine mismo son puro Truffaut, que no aprendió inglés pero se entendió igual con el realizador.

Y, por supuesto, todos estos elementos están unidos por algo propio de Steven Spielberg. Es el elemento personal del realizador (temas y estilo) lo que mantiene la cohesión de toda la película. A esos elementos vamos a referirnos en los capítulos que siguen.

SEGUNDA PARTE
Los trucos del prestidigitador

8
Rayos misteriosos

Como dijimos, hay varios elementos estilísticos particulares en la obra de Steven Spielberg. Pero no son solamente ejercicios "de gusto", sino que efectivamente construyen la visión personal del realizador sobre el mundo y sobre el cine. Es decir, tienen un sentido. Vimos que el cine es el material de base, constituye los ladrillos (a través de citas, referencias y modos) con los cuales el realizador trama sus películas. Pero esto se relaciona con una visión personal: el cine es la forma por la cual Spielberg experimentó su propia realidad.

Empecemos por algo que habrá notado siempre el espectador: en las películas de Mr. S., las luces se proyectan en forma de rayos perfectamente acotados. Vean, por ejemplo, la primera secuencia de *E.T.,* cuando el desorientado extraterrestre huye de linternas que se comportan como armas. Cada una de ellas proyecta una línea de luz azulada delimitada a la perfección; parecen las espadas láser de *La guerra de las galaxias,* aunque no es una referencia a esa icónica invención. Esto mismo sucede en casi todas las películas siempre que hay una secuencia nocturna o en un espacio oscuro: la luz se proyecta de un modo muy claro, pero siempre parcial. Más arriba utilizamos el adjetivo "azulada" para definir esos rayos en *E.T.,* pero lo curioso es que siempre es una luz azul, cualquiera sea la película. Basta recordar, por ejemplo, el truculento viaje nocturno del oceanógrafo Matt Hooper (Richard Dreyfuss) en *Tiburón,* cuando encuentra una barca hundida y una cabeza a medio masticar: la luz de su linterna es un rayo azulado. Los ejemplos sobran: están en (casi) todas las películas del realizador.

La primera razón por la cual se utiliza ese tinte azul (que además suele estar presente en todos los filmes e incluso a veces dominar toda la puesta en escena, como sucede con un sentido clarísimo en *Minority Report*) es casi trivial: el azul es el color que mejor se ve en la televisión, por el brillo eléctrico de la pantalla fluorescente. Spielberg es —como Disney— un hombre que piensa en las posibilidades tecnológicas asociadas al cine todo el tiempo, y siempre supo que las películas habrían de terminar, tarde o temprano, en la televisión. Por lo

tanto, desde los inicios de su carrera, adaptó la paleta de colores y la luz para que, al traducirse lo hecho en fílmico a material electrónico, no perdiera nitidez. Esto se asocia directamente con el realismo: que el espectador pueda ver y sentir el filme como una experiencia real.

Una segunda razón, no ya para el tinte azulado, sino para la forma radial de la luz, tiene que ver con la puesta en escena. Los rayos suelen utilizarse como signos de movimiento. Al atraer nuestra mirada (es lo que brilla en cada plano), el realizador puede economizar detalles. A la manera de como dibujaba el movimiento Howard Hawks con la cámara (vean en *El Dorado,* de 1966, cómo viaja la daga de James Caan en la secuencia del bar), las luces de Spielberg muestran que sucede algo y, además, que lo que cae y es revelado por ellas crea una situación de peligro. El ojo del tiranosaurio de *Jurassic Park,* que contrae su iris cuando el rayo azul de la linterna lo hiere, es un ejemplo clarísimo de este efecto. Mientras las luces se mueven, el peligro continúa. Eso inventa una tensión en el espectador, porque todo lo demás está oscuro y queda desconocido. Es una manera de crear un fuera de campo dentro del campo. El ataque de los velocirraptores en un pastizal de *El mundo perdido: Jurassic Park* también funciona de esa manera: se ven las huellas del movimiento, y las luces, que no logran "atrapar" a los reptiles, se entremezclan en una situación de caos que se contagia al espectador. Todo es suspenso incluso si todo está en el plano (aunque oculto).

Por cierto, no es la única manera en que Spielberg utiliza las luces, pero en todos los casos tiene que ver con el uso y la manipulación no del espacio sino del tiempo. Para el realizador, el detalle importante y crucial de una secuencia o de un filme todo debe revelarse ante los ojos en cierto momento y no en otro. Es necesario, pues, crear ese momento. Mientras tanto, si se trata de una escena diurna, se utilizarán contraluces que recortan la imagen del personaje o el objeto importante en cada secuencia hasta que resulte imprescindible mostrarlo. En la serie (no saga, ya veremos) *Indiana Jones,* esto es utilizado al máximo, pero también en dos filmes que tienen poco que ver con la fantasía explícita: *El color púrpura [The color purple]* (1985) y *El imperio del sol.* En el primer caso, el contraluz tiene una razón cinéfila: se trata de una película que habla del maltrato en una comunidad negra de principios del siglo XX en el sur de Estados Unidos. Como para Spielberg la realidad ha sido modelada por Hollywood, la referencia —incluso para cambiar el sentido o hacer lo opuesto— es *Lo que el viento se llevó* (1939), una de las grandes películas sobre el sur y la esclavitud. En el segundo, la Shanghái ocupada por los japoneses del filme tiene como referencia ya no el cine, sino el trabajo de dos grandes historietistas:

Roy Crane y, sobre todo, Milton Caniff, el creador de *Terry y los Piratas,* cómic que transcurría en China durante la guerra con Japón y luego durante la Segunda Guerra Mundial. Crane, en su tira *Captain Easy,* desarrolló la técnica del claroscuro: rayas de tinta china de diferente grosor que creaban texturas de luces y sombras. Caniff refinó el procedimiento y creó su "China"—tanto en el blanco y negro de las tiras diarias como en el sistema de cuatro colores de las planchas dominicales— a puro claroscuro. Eso se nota en los contraluces de Spielberg para ese filme, que alcanzan su máximo nivel en la secuencia del estallido de la bomba atómica.

La idea, en estos dos casos, no solo es ocultar parte de la imagen en la sombra producida por la luz hasta volverla abstracta y casi arquetípica, sino además comunicar al espectador el sabor visual de algo ya conocido, un recuerdo. Se trata de una auténtica referencia de la que extrae, también, las emociones causadas por el material referido. Esa utilización de la luz enlaza una tradición formal con el presente del cine y es además una manera de expresar algo personal: cómo se ha vivido o conocido la historia a través del arte. Ese tema (que el arte, en especial el mal llamado "arte popular", es una forma de conocimiento que el cine permite sostener y seguir comunicando como una especie de tradición) es probablemente el núcleo más importante de la obra de Spielberg. Y se expresa, como se ve, también mediante el uso de la técnica y de la invención, esas cosas que hacen que un plano de cualquiera de sus películas sea inmediatamente reconocible.

9
Los pequeños detalles

Una de las reglas del cine clásico, que por otra parte es una rémora de la literatura, consiste en ir "de lo general a lo particular". Si ven filmes no necesariamente estadounidenses realizados por lo menos hasta la década de 1960, notarán que la exposición del lugar y el ambiente donde se desarrollará la historia sigue esa regla. Tomemos, por ejemplo, el principio de *Un americano en París* (Vincente Minnelli, 1951). Primero, tomas panorámicas de los lugares icónicos de París; luego, una calle pintoresca en Montmartre; luego, un bar; el edificio sobre el bar, una ventana, otra ventana y, finalmente, el rostro del narrador que recién despierta, el personaje de Gene Kelly, un pintor estadounidense que trata de tener éxito en esa ciudad. Podríamos haber hecho el mismo recorrido con cualquier película: siempre, en el cine clásico, se pasa de lo general a lo particular, de lo más grande a lo más pequeño. Ahora bien: si Steven Spielberg es uno de los mayores recuperadores de ese clasicismo, una de las características más importantes de su estilo consiste no solo en romper esta regla, sino incluso en invertirla.

Veamos tres ejemplos para que se comprenda mejor de qué se trata:

1) El principio de *Loca evasión [The Sugarland Express]* (1974) tiene varias tomas. La primera arranca en el detalle de un cartel que indica una ruta del estado de Texas; luego, la cámara se va alejando y moviéndose hacia la derecha del espectador y toma una ruta, un paisaje vacío, un hombre que desarma un auto destrozado, un autobús que se acerca al lugar, la persona que baja de allí (que es Lou Jean, el personaje protagónico del filme, interpretado por Goldie Hawn). Las tomas siguientes la ven, en plano general, recorrer cierto camino. La última la enfoca en detalle, la cámara se aleja y vemos —la composición es brillante— que lo hace entrando a un correccional.
2) *Amistad* se inicia con un plano detalle de un rostro (solo los ojos, el ceño y la nariz de un hombre negro) alternando con los planos

detalle de un dedo rascando en una madera para quitar un clavo. El clavo sale: el hombre, encadenado, se libera gracias a él. Es un barco negrero: todos los eslavos liberados se amotinan y matan a la tripulación en medio de una tormenta, de noche. La secuencia termina con el primer personaje visto de cuerpo entero, bajo la lluvia, gritando.

3) En *El mundo perdido: Jurassic Park,* la mamá tiranosaurio logra huir del barco que la traslada. Hay caos. Un plano muestra a dos policías corriendo mientras la cámara sube. El desplazamiento registra una barrera, luego un cartel que dice "Prohibido desde este punto el ingreso de frutas, vegetales y animales", además de indicar la altura máxima para pasar por allí (algo baja). La cámara se sigue moviendo y entran en cuadro las fauces, y luego el cuerpo, de la tiranosaurio. Ahora la cámara sigue al animal en plano general (todo es un plano secuencia, sin cortes): delante, un galpón donde, indiferente, un grupo de funcionarios revisa el ingreso de extranjeros al país; detrás, a toda velocidad, la enorme dinosaurio que, terminado el tránsito, lanza un rugido a la ciudad a la que habrá de invadir.

En los tres casos, se empieza por un detalle que requiere algún tipo de explicación. ¿Por qué primero el cartel con números en lugar del campo abierto? ¿Por qué ese rostro que cuesta reconocer por la posición de la cámara y la luz en lugar de una toma nocturna del barco negrero? ¿Por qué el aburrido, burocrático cartel en lugar de ver avanzar en primer plano a la tiranosaurio? Justamente, porque nos obliga a hacernos una pregunta: Spielberg opera generando de manera constante la curiosidad del espectador respecto de la toma que sigue. Nunca defrauda las expectativas: más tarde o más temprano, en el filme tendremos la explicación. En el primer caso, se trata de una historia pequeña, local, de lúmpenes de buen corazón en el estado de Texas y, además, de una *road movie:* el cartel lo resume todo en un detalle y luego se va "explicando" a medida que la cámara abre el plano y la historia avanza. En el segundo, la idea de que no podamos identificar período histórico hasta que el esclavo no se haya liberado y tomado machetes y hachas para realizar un motín otorga universalidad a la iconografía opresiva del inicio, pero además genera el suspenso (¿qué está sacando?; ¿es un clavo?; ¿saldrá?; ¿se liberará?, etcétera) que permite que sigamos mirando. El tercer caso es una ironía: las trabas burocráticas y el celo de los agentes de migraciones no impide que el desastre, lo inasible y terrible, se cuele y amenace el mundo. Y también es una forma sarcástica de decir aquello de "la vida se abre camino",

que era el leitmotiv de la primera *Jurassic Park* (sin contar con un comentario sobre la inutilidad de ciertas instituciones). También es importante este tercer momento, porque no sucede por azar: hay un efecto digital gigante (la tiranosaurio, justamente) que en realidad no está allí cuando la cámara se mueve. Pero Spielberg muestra en fugaz pero completo detalle el accionar de los agentes de migraciones. Esta clase de planos genera preguntas, porque no están allí al azar. El arte del director consiste en plantearlas, más allá de su propia respuesta.

En *La lista de Schindler,* prácticamente todas las secuencias están construidas siguiendo el principio de ir del detalle a lo general. Después del pequeño prólogo en colores, donde se celebra el Séser y se apaga una vela, vemos en blanco y negro una locomotora en una estación. En el andén, un hombre con sombrero arma una pequeña mesa de madera, coloca utensilios de escritura y se prepara para anotar a un grupo de personas que se acerca. Son judíos, vestido de modo tradicional: la estación es la de Cracovia, y el hombre en el escritorio improvisado, un empleado de la ocupación nazi en Polonia. Toma una pluma —la cámara la enfoca en detalle— y pregunta: "¿Nombre?". El hombre se lo da, pero ahora vemos una multitud y muchos otros empleados haciendo lo mismo. Spielberg ha optado por una elipsis —quitar de la secuencia temporal los acontecimientos superfluos para agilizar el relato—, y ha pasado de lo pequeño, lo aparentemente inocuo, a lo gigantesco y —lo sabemos— lo terrible. Esos elementos pequeños (papeles, plumas, tinteros, sellos) son armas, y ese hombre pequeño es el resumen de la banalidad del mal: el burócrata que solo hace su trabajo. Pero además Spielberg muestra cómo el caos creciente a partir de un detalle inocuo pero anómalo lleva indefectiblemente a la tragedia.

Porque en todos estos casos —y en *La lista de Schindler* se trata de un ejercicio ejemplar— ese pequeño detalle, ese elemento en apariencia inocuo, está colocado de un modo tal o en un lugar tal que se vuelve extraordinario, "fantástico" en un sentido bien amplio. Un burócrata en un andén, un clavo que se puede aflojar en una madera, un cartel de señalización que define el espacio, otro cartel que no logra prohibir la entrada de lo terrible son el detalle extraño que demuestra que una fuerza inaprensible e inexplicable está actuando, más allá del lado moral en el que ese elemento se encuentre (el clavo está "del lado bueno"; el cartel de *Loca evasión* es amoral; el de *El mundo perdido: Jurassic Park,* inútil; el escritorio, "del lado malo"). Partir del detalle para llegar a lo particular, cuando el detalle es justamente lo que no corresponde al paisaje total, implica que el espectador se haga preguntas y vaya comprendiendo, a medida que la cámara recorre el espacio, hasta qué punto lo extraño genera un cambio absoluto y, por

lo general, trágico.

10
Hacia dónde miran tus ojos

Como sucede en el caso de los grandes creadores de cine, las películas de Steven Spielberg se reconocen fácilmente por la manera como encuadra o coloca la cámara. Existe algo que podemos llamar "plano Spielberg", aunque definirlo no es tan sencillo. Una de las características centrales es la existencia de ese pequeño detalle del que hablamos en el capítulo anterior: hay siempre algo, pequeño o grande, que se presenta como extraño. Por otro lado, como vimos, la cámara se mueve desde lo más pequeño hacia lo más grande, a veces para descubrir la causa final del pequeño efecto. Pero lo más importante en estos planos es que siempre hay alguien que está mirando ese detalle. Siempre alguien lo nota, aunque no le dé importancia. Y esa mirada es la que genera la emoción de cada secuencia.

Lo que Spielberg construye en un plano que siempre incluye un movimiento de la cámara —por lo general, hacia adelante, hacia el rostro del personaje— es la emoción que quien mira "dentro" del filme debe contagiar al espectador. En Spielberg, como en el caso de los grandes cineastas, todo se construye a partir de las miradas. Las palabras, que a veces abundan (un ejemplo claro es *Lincoln*), se circunscriben a esos momentos en los que son indispensables. Por norma, es lo que se ve y cómo se reacciona ante ello lo que construye el relato e involucra al espectador. Es cierto: esto vale para la mayoría de los cineastas clásicos —en esencia, Spielberg lo es, aun si incorpora elementos "modernos" en su puesta en escena—, pero en su caso hay un método y una forma específica, una herramienta —incluso un truco — que utiliza de manera sistemática.

El ejemplo canónico es el descubrimiento del primer dinosaurio en *Jurassic Park,* filme al que le vamos a dedicar bastante espacio más adelante, porque es clave en la carrera de Spielberg (de hecho, probablemente sea el que mejor explica toda su obra junto con *La lista de Schindler,* no por casualidad realizado en el mismo año, 1993). La secuencia ocurre en el minuto 19 de la película y, en total, lleva 3 minutos de metraje, segundo más o menos. Los visitantes de la isla

creada por el magnate John Hammond (Richard Attenborough) llegan a una colina verde. En uno de los jeeps, viajan los tres científicos que revisarán el lugar y que, en realidad, no saben qué van a ver. Son el matemático Ian Malcolm (Jeff Goldblum), la paleobotánica Ellie Grant (Laura Dern) y el paleontólogo Alan Grant, su esposo (Sam Neill). Mientras Ellie habla, Alan, con anteojos negros, ve algo, y la cámara se acerca cada vez más a él. Detrás, el ojo entrenado puede ver que Malcolm también se sorprende, pero no es el núcleo de la escena. Alan se para en el jeep y se quita los anteojos negros, lo que nos permite apreciar su reacción asombrada y casi asustada. Ellie, mientras, mira una hoja de un helecho gigantesco y se pregunta cómo es posible que eso exista, porque está extinto, etcétera, hasta que entra en cuadro la mano de Alan, que toma su cabeza y la gira hacia donde él mismo está mirando. Ahora es ella la que se para y se quita los anteojos. Todo esto, con una música que va creciendo hasta que el espectador no puede sostener la expectativa y es entonces cuando Spielberg muestra lo que ven los personajes: tomado desde abajo (en contrapicado, pues), ingresa a la escena un enorme brontosaurio. Un dinosaurio vivo y tranquilo que se alza luego sobre sus pies y come las hojas tiernas de la punta de un árbol. La cámara acompaña la desproporción de los humanos respecto del animal todo el tiempo. Cuando el dinosaurio termina de comer, cae sobre sus patas delanteras y sucede algo raro: la cámara —que se supone que no está allí— tiembla. El dinosaurio tampoco está ahí (es una imagen generada por computadoras), pero es lo de menos. El hecho es que primero vimos todas las reacciones respecto de las imágenes, y eso es lo que nos obligó a verlas. Y una vez que eso sucede, todo es sumergirse en el plano, hasta tal punto que el aparato cinematográfico, pura mentira, se contagia de lo que sucede allí en la ficción. Y "temblamos" con la imagen.

La idea es que primero se codifique la emoción y que eso nos obligue a mirar, a desear ver. Extrañamente, este procedimiento invierte la idea del "suspenso" tal cual la expresaba Alfred Hitchcock: el espectador tiene siempre más información que los personajes, cosa que lo obliga a cierta angustia, a querer intervenir en los acontecimientos para evitar que algo malo les suceda a los personajes, por ejemplo. El suspenso, en este sentido, juega con la impotencia del espectador, es en ese caso un juego perverso. Spielberg, por el contrario, le da por un breve momento más información al personaje que al espectador: ha visto algo que la audiencia no y reacciona. La pregunta desde la butaca es por qué reacciona así, qué hay ahí, quiero mirar yo también. El paso al contraplano pone los ojos del espectador en los del protagonista después de haberlo preparado emocionalmente. El resultado es la

inmersión dentro del universo que plantea la película. Ese universo siempre incluye la intervención de lo fantástico o lo imposible —incluso en los filmes realistas del director, es decir, aquellos en que no aparece intervención extraterrestre o sobrenatural—, y la manera de encuadrar las reacciones de los protagonistas, provocando una lectura curiosa y lenta de ellas por parte del espectador, implica también aceptar ese elemento "imposible" que se manifiesta ante los ojos.

La secuencia en la que el jefe Brody ve por primera vez al tiburón, la mirada atónita de Elliot ante el dedo brillante de *E.T.,* el asombro y el miedo de Ray, el hombre de las grúas, caído en el suelo y observando cómo se levanta desde la tierra un inmenso aparato extraterrestre (en otro filme capital, *Guerra de los mundos*), son otras manifestaciones de este sistema. Se complementan con el uso del detalle anómalo que luego se integra al cuadro: en ambos casos, se trata específicamente de despertar la curiosidad del espectador hasta niveles casi crueles. Es cierto que Spielberg es un director que no oculta nada, que muestra todo. Pero lo hace poco a poco, construyendo primero las emociones y las sensaciones para, después, mostrar el estímulo que las provoca. Es decir, seguimos en el terreno de la inversión, de hacer las cosas al revés respecto de lo que se supone que es la narración canónica.

Pero hay algo más, y es sustancial. Spielberg es, sobre todo, un cineasta de aventuras. La caracterización podría parecer perezosa, y el lector quizás asocie "aventuras" al puro movimiento físico o a la travesía de los personajes en el universo creado por el filme. Sí, eso también. Pero "aventura" aquí debe leerse como penetrar en tierra incógnita. El rostro y la reacción de un personaje siempre implican el asombro, porque se ve algo que no debería estar o suceder frente a sus ojos. Y esa mirada es la que lleva al espectador a desear aventurarse con el personaje —o con la cámara— en la exploración de ese universo desconocido que Spielberg le plantea en cada película. Se trata de un universo —veremos de inmediato— que es real incluso cuando el dinosaurio no estaba realmente allí.

11
Los fantasmas de lo real

No hay, probablemente, palabra más complicada para utilizar en cualquier discusión estética que "realismo". Es un estilo, y es un procedimiento, y un color en una paleta. También un lenguaje. Es tantas cosas, que la precisión se nos suele escapar y las discusiones se vuelven eternas cuando tratamos de aplicarlo a algún objeto artístico. Empecemos por el principio: todo producto del arte es algo que creamos, que inventamos, un puro ejercicio de la voluntad humana. Puede ser cualquier cosa, y si eso que "hacemos" se parece a algo que existe ya fuera del campo estético —algo de lo "real"—, podemos decir que es "realista". Pero no debemos perder de vista dos cosas: que es una invención y que su mímesis con la realidad o algo que le pertenece es una elección.

Alguien dijo que el cine era el arte que se hacía con lo real. Como toda definición estética —el arte, esto es clarísimo, carece de otra regla que no sea el límite de la imaginación del artista—, tiene sus problemas, en especial desde los años setenta en adelante. En efecto: desde entonces, las posibilidades para crear imágenes de cosas que no existen —es decir, que no pertenecen a una realidad objetiva— crecieron de un modo exponencial, al punto de que hoy es factible rodar una película casi enteramente sustituyendo entornos "reales" (aquellas cosas físicas con las que interactúan los intérpretes) por otros "virtuales", elementos que la cámara no registra en términos físicos, sino que se crean aparte y luego se incrustan en la imagen. El caso más notable —porque implicó también imaginar formas para filmar, aunque no se note demasiado— es *Avatar,* el filme de James Cameron de 2009. Sin embargo, esa película involucra una apuesta al realismo como forma poética, o al menos —utilicemos el término más claro— al verosímil: todo lo que vemos tiene que tener la apariencia de lo real, debemos creer que eso existe en alguna parte y que las reacciones y las emociones que surgen de enfrentar eso real pero desconocido forman parte, también, del abanico humano.

En ese sentido, Steven Spielberg es un cineasta realista. Es decir,

quiere que incluso aquello que es imposible, que pertenece a la fantasía o a la imaginación, se vea de modo real. Para eso es necesario apelar al máximo de manipulación y de tecnología. Lo interesante es que esto genera una paradoja: cuanto más real deba lucir lo imposible, mayor será la necesidad de manipulación y uso de las tecnologías de la imagen para lograrlo. Spielberg lo sabe bien: en *Tiburón,* el magnífico monstruo mecánico que interpretaba a la criatura gigante no funcionó casi nunca, y lo obligó a crear formas de narrar que eludieran mostrarlo de modo definitivo todo el tiempo. De allí en adelante, para muchas de sus películas, fue requiriendo cada vez más y más tecnología que perfeccionara la presencia de lo imposible. Para *Jurassic Park,* estaba convencido de utilizar solo "animatronics" (muñecos hiperrealistas que funcionan a la manera de marionetas) hasta que vio una prueba de lo que podía hacerse con las imágenes digitales. Así que en el filme hay animatronics tamaño natural (varios dinosaurios, incluyendo el tiranosaurio rex) y muchos generados por computadoras.

Pero el criterio para que esto suceda, para optar por tal o cual tecnología, es necesariamente que las imágenes tengan el espesor y la impresión de lo real; que una nave espacial, un dinosaurio, un tiburón, un camión gigante conducido por un ser demoníaco, el hada Campanita o los invasores extraterrestres sean tan creíbles (tan verosímiles) como una revuelta en un barco de esclavos, el desembarco en Normandía, la abolición de la esclavitud en Estados Unidos o el intercambio de prisioneros durante la Guerra Fría. Esto puede llevar a otras paradojas o aparentes contradicciones. En el capítulo 2, hablamos de cómo ve Spielberg el mundo a través del cine, de cómo su verosímil, su universo, está construido a partir de imágenes del cine, imágenes que pueden estar hechas con lo real pero que copian o interpretan la realidad, la representan, no son la realidad misma. Ahora bien, si pensamos en lo que decíamos en el capítulo anterior respecto de la aventura, queda claro que Spielberg intenta crear una puerta hacia lo desconocido, a lo maravilloso y extraordinario con la pantalla cinematográfica. El realismo es entonces, en su caso, producto de haber vivido en el cine. Y la creación de imágenes lo más verosímiles posible es coherente con esa idea de que las películas nos llevan a otro mundo tan real como el nuestro; tanto que incluso pueden permitir que lo comprendamos mejor.

Aquí aparece, por lo tanto, la gran diferencia con Disney, ese elemento sustancial en la carrera de Spielberg. Disney consideraba que sus dibujos animados de largometraje debían, sí o sí, representar con realismo el mundo maravilloso. Por eso tomaba la manera de filmar de los estudios de Hollywood y adaptaba las herramientas de la animación

—mucho más limitadas—, a un costo enorme, a las posibilidades de movimiento, encuadre y dimensión del cine de acción en vivo. Spielberg toma esa tradición: lo maravilloso y lo extraordinario deben verse con la misma textura de la realidad cotidiana que nos espera fuera del cine. Pero no puede hacerse de modo tal que el truco sea evidente. Cuando vemos *Blancanieves,* por ejemplo, desde el primer cuadro sabemos que eso está dibujado y establecemos un acuerdo con la película: dado que se puede dibujar cualquier cosa, todo es posible. Así que el arte del animador consiste en "bajar" el peso de lo maravilloso hasta que se acerca a lo verosímil "no dibujado". Spielberg cuenta con otras herramientas y puede "dibujar" con materiales que, ante nuestros ojos, parecen la realidad. Como todos los grandes clásicos del cine de Hollywood, Spielberg es —debemos subrayarlo— sobre todo un director realista. No en cuanto a lo que narra necesariamente, sino en cuanto al estilo. Por eso la reacción de asombro previa a mostrar lo imposible, o la focalización en una emoción en el rostro (vean el primer plano de *Tiburón,* ese *travelling* lateral que termina en la cara de un joven que mira a alguien: el contraplano es esa chica rubia que será la primera víctima del monstruo, lo que no deja de tener una connotación simbólica), es la manera de establecer la empatía y el puente entre el personaje en el mundo inventado y el espectador en el cotidiano.

Pero Spielberg es, también, un cineasta de la inmersión total. De hecho, para *Jurassic Park* hizo desarrollar el sistema de sonido DTS, que permite una sensación envolvente. El espectador en la sala siente a todo su alrededor la posibilidad de que lo ataque un dinosaurio. Eso también se relaciona con la construcción de un mundo completo, del que la pantalla es solo una parte y que se extiende siempre mucho más allá. Es raro que Spielberg, por ejemplo, apele al plano fijo para abrir una película: en general, la cámara se mueve recorriendo el espacio, buscando aquel detalle significativo que nos obliga a preguntarnos algo, a ingresar en el territorio de la aventura.

12
Música y lágrimas

Si fue al cine en los últimos cuarenta años, puedo asegurarle que sus oídos han sido moldeados, en cuanto a la música para la pantalla, por John Williams. No solo ha compuesto casi todas las bandas sonoras de las películas de Steven Spielberg —con excepción de *Reto a muerte* y *Puente de espías*—, sino que además creó los temas de filmes y sagas como *La guerra de las galaxias, Superman* (1978), los tres primeros episodios de *Harry Potter* (2001, 2002 y 2004), ambas partes de *Mi pobre angelito* (1990 y 1992 respectivamente), *JFK* (1991), *Infierno en la torre* (1974), *Las brujas de Eastwick* (1987), *La furia* (1978), *Domingo negro* (1977) y muchísimas más. Lo nominaron cincuenta veces al Oscar —al menos hasta que este libro se escribe, lo más probable es que tenga alguna nominación más—, premio que ganó en cinco oportunidades: por *El violinista en el tejado* (1971), *Tiburón, La guerra de las galaxias, E.T., el extraterrestre* y *La lista de Schindler;* es decir que tres de sus cinco premios tienen que ver con películas claves de Spielberg. Después de Disney, es el individuo con más nominaciones a ese premio (aunque Disney, en general, las tiene como productor, no por "hacer" algo directamente en una película). Williams es un lírico con mucho de romántico y trabaja con enorme precisión los leitmotivs que se transforman en temas emblemáticos, tanto que dos o tres notas tarareadas de cualquiera de sus partituras evocan, de inmediato, toda la película. La lista implica que, además de las películas mencionadas, les dio carnet de identidad auditiva a *Jurassic Park* o *Indiana Jones.* La hazaña es enorme.

La colaboración con Spielberg es una de las más fructíferas entre un compositor y un director de cine, y no son muchos los ejemplos de compenetración total entre ambos. Alfred Hitchcock y Bernard Herrmann, por ejemplo —hasta la amarga ruptura a causa de la partitura de *Cortina rasgada [Torn Courtain]* (1966)—, Federico Fellini y Nino Rota o, más recientemente, Tim Burton y Danny Elfman. En todos esos casos, el músico interpreta la visión del director y crea una forma musical que es indisoluble, en última instancia, de las imágenes. El

estilo de Williams descansa, muchas veces, en la fuerza de los bronces cuando mandan el movimiento y la aventura (*Jurassic Park, Indiana Jones*) y en las cuerdas cuando se trata de convocar la emoción (*E.T., La lista de Schindler*). Por supuesto que no es una regla general, sino una apreciación estadística. Pero el Oscar que obtuvo por *Tiburón* permite apreciar esas dos facetas. El tema del monstruo es un par de notas tocadas en un bajo, a las que más tarde se acompaña con notas de oboe y flauta; cuando se sale a cazar a la bestia, priman los bronces. La característica dual de la película (la primera mitad es una película de suspenso y terror a la manera de *Los pájaros,* de Hitchcock; la segunda, una obra de pura aventura y acción al modo de Howard Hawks) se refleja en la composición de Williams: el tema del tiburón recuerda, por lo mínimo, al tema del asesinato en *Psicosis;* la cacería, a la banda de Henry Mancini para *¡Hatari!*

Cuando se revisan las influencias de Williams, aquellos compositores que "aparecen" como sostenes de su estilo musical, suelen señalarse tres notables: Igor Stravinski (los cambios a veces abruptos entre una melodía tradicional y momentos rítmicos, casi primitivos), Gustav Mahler (las sinfonías tienen un aire de familia, especialmente en la alternancia entre vientos y cuerdas) y, sobre todo, Gustav Holts, específicamente su suite *Los planetas,* cuyos temas recuerdan en gran medida los de *La guerra de las galaxias.* Pero también, el jazz y los compositores clásicos del cine como Elmer Bernstein, Erich Korngold, Franz Waxman, Alfred Newman y —nuclear— Bernard Herrmann. Ahora bien: el "escuchador" de oreja entrenada, al leer estos nombres, podrá asociar tal o cual momento musical de Williams a tal o cual compositor, y al mismo tiempo ver que se trata de un tratamiento personal de temas o modos de otros, lo que crea una obra original. Sin embargo, lo capital consiste en que Williams piensa la música en el cine como Spielberg piensa el cine en el cine: como una construcción personal y funcional que tiene, además, una tradición detrás; que evoca, a través de la cita o la reelaboración, todas las emociones del objeto sonoro original y las recombina.

Basta escuchar la banda de sonido de *Encuentros cercanos del tercer tipo.* Allí aparecen momentos atonales que, finalmente, se combinan en una gran composición melódica, de estilo similar al romántico. Pero quien aprecie con atención notará que, entretejido —sobre todo en la banda sonora de la edición especial, ese remontaje que Spielberg, un año después del estreno del original, hizo con escenas que había dejado fuera—, aparece un fragmento de la canción "When You Wish Upon a Star". Es el tema principal del clásico de Disney *Pinocho.* Más allá de que esa película ha obsesionado siempre al director —lo vamos a

analizar mejor cuando hablemos de *A.I. Inteligencia artificial,* prácticamente una *remake* perversa de aquel filme—, funciona como catalizador de un sentido, permite combinar la estrella de la que desciende el Hada Azul para dar vida a Pinocho con la nave madre de los extraterrestres, brillante como una estrella, que le da una nueva vida al personaje protagónico, Roy Neary (Richard Dreyfuss), al aceptarlo a viajar con ellos a otro planeta.

Hay un contraste importante en la obra de Williams para Spielberg. Alternan momentos realizados con lo mínimo (las dos notas de cuerdas que se van acelerando en *Tiburón,* que suelen escucharse solo cuando el animal ataca y no se lo ve) con la enorme fanfarria que lleva los temas al paroxismo: el final de *Encuentros cercanos del tercer tipo,* cuando las cinco notas que permiten a humanos y extraterrestres comunicarse se transforman en una enorme y saturada composición orquestal, o el final de *E.T.,* con su ascenso casi religioso, cuyas imágenes recuerdan la iconografía católica. Quizás el ejemplo más claro de esa alternancia entre lo épico y lo íntimo aparezca con mayor claridad en la banda de sonido de *La lista de Schindler.* Comienza con un tema en cello, que se repite a lo largo de la película. Al principio, solo escuchamos esas notas con ese instrumento (similar procedimiento que en *Tiburón*); a medida que las emociones de Oskar Schindler cambian, a medida que pasa de ser un empresario oportunista a alguien genuinamente conmovido por la tragedia, se suman instrumentos, y la orquesta, completa, varía ese leitmotiv hasta generar toda clase de colores sonoros alrededor de esa pieza. Spielberg hace exactamente lo mismo: comienza con la sencilla imagen de una vela (siempre partir del detalle) que se prende en un Séder y culmina el filme "rompiendo" la representación, con los actores acompañando a las personas reales que interpretaron en la película a dejar una piedra en la tumba del verdadero Schindler en Jerusalén. Volvamos a la idea de "inmersión total" en el mundo ficticio, que Spielberg busca con todas sus películas: el trabajo de Williams consiste en llenar aquello que la imagen no puede mostrar con sonidos, y que el espectador quede sumergido totalmente, ya sea por los elementos de la propia película, ya sea por lo que se evoca —del pasado fílmico, del pasado musical, del pasado de la propia película— en la banda musical.

El lector puede ver, además, que lo ominoso tiene siempre una forma atonal, mínima, casi brutal. Puede comparar, por ejemplo, el leitmotiv del tiburón en *Tiburón* con el caos que surge como mal y manipulación en *Múnich,* una película que parece en las antípodas, o con la presencia de los extraterrestres en *Guerra de los mundos,* que es el filme paralelo al dueto *Encuentros cercanos del tercer tipo/E.T.* Esto que Williams hace en los sonidos, refiriéndose a veces a otras bandas de

sonido para el mismo realizador, tiene que ver con otra faceta del propio Spielberg: sus películas forman un todo coherente, un enorme tapiz o, mejor, una gran sinfonía donde un tema/filme se responde, complementa, amplifica o incluso responde con otro tema/filme. Así opera, también, la música de Williams.

13
Ciudadanos de Spielberglandia

A esta altura, podemos resumir algunas constantes del cine de Steven Spielberg: aparición de lo extraordinario, inmersión total en la experiencia, uso de la tradición cinematográfica como lenguaje e hiperrealismo incluso para la fantasía. Sumemos diseño sonoro y visual coincidente y manejo preciso de todos y cada uno de los elementos técnicos. El crítico estadounidense Andrew Sarris, creador de la teoría de autor, dice de los directores que sitúa en el Olimpo cinematográfico, entre otras cosas, que son aquellos "cuya visión personal del mundo ha dejado atrás los problemas técnicos". Es decir, son los que pueden ejercer el cine como un arte personalísimo sin limitaciones para encontrar las imágenes capaces de crear esa visión. En el caso de Spielberg, el dominio técnico es evidente. La pregunta es cuál es su visión del mundo.

Existen críticos que no lo consideran un "autor" en este sentido ni lo incluirían (mucho menos eso) en ningún Olimpo de directores. Sarris escribió la segunda versión de su libro *El cine norteamericano. Directores y direcciones* en 1968 e incluyó como "recién llegados" a evaluar a Francis Ford Coppola o John Cassavetes, entre otros. Spielberg, como vimos, ni siquiera podía ser parte de una apreciación mínima entonces. En los años setenta, aparecieron ciertamente nuevos autores, de quienes hablamos y que pertenecen a la generación del creador de *Tiburón*. Hoy, varios de ellos (sí, por cierto Coppola y Cassavetes, pero también De Palma, Scorsese, Friedkin o Carpenter) podrían incluirse en las mayores categorías de Sarris. Con Spielberg, aparecen dos problemas. El primero, que está lejos de esa visión apocalíptica (en sentido amplio y restringido, es decir, "apocalipsis" como final de un mundo y como, literalmente, "revelación") propia de los grandes realizadores de los setenta. Spielberg es, ante todo, un optimista. El segundo, su popularidad (al menos al principio de su carrera) en el mundo del cine "familiar". Es cierto que *Tiburón* es una película casi de terror, pero también es un filme de aventuras y se ha convertido en un clásico para casi todas las edades más allá de la terrorífica campaña de prensa

cuando se estrenó. El optimismo y el éxito comercial son, a veces, veneno para las reputaciones estéticas.

Ahora bien, ¿es tan cierto? El éxito comercial, sin dudas. El optimismo es otra cosa. Los personajes de Steven Spielberg son, siempre, personas comunes, sin ningún oficio extraordinario, que se convierten en héroes ante lo desmesurado y, a veces, sobrenatural. Puede el lector decir que *Indiana Jones* no, que es un héroe "profesional". Pero Spielberg —y el guionista de la primera aventura, Lawrence Kasdan— le inventan una profesión trivial, una especie de "personalidad Clark Kent" —no le faltan ni los anteojos—, para traerlo a lo cotidiano: es el atractivo pero aburrido profesor de arqueología de una universidad. Cuando se lo piden, se calza el disfraz de aventurero y sale a cazar reliquias maravillosas, pelear con los nazis, enfrentar sectas diabólicas y luchar con extraterrestres. Después vuelve a casa, incluso a contraer matrimonio. Otro ejemplo es el del capitán Miller (Tom Hanks) en *Rescatando al soldado Ryan.* Durante buena parte del filme, los soldados a su mando tratan de averiguar a qué se dedica en la vida civil. Descubrimos, finalmente, que el hombre es un maestro de escuela, un tipo anónimo enfrentado al infierno de la guerra total. Asimismo, los dos personajes que tienen que enfrentarse con la llegada masiva de los extraterrestres, Roy Neary en *Encuentros cercanos del tercer tipo* y Ray Ferrier (Tom Cruise) en *Guerra de los mundos* son meros operarios: el primero controla instalaciones eléctricas; el segundo maneja grúas en el puerto de Nueva York. Ese costado "cotidiano" de los personajes es totalmente imprescindible, porque multiplica el desconcierto ante la maravilla: son como nosotros, espectadores que pagan una entrada para acercarse a lo imposible por un rato gracias al cine.

Ahí, pues, está el secreto: para Spielberg, el cine es la única posibilidad de ver lo invisible, de asistir a lo imposible y desmesurado. Esa "desmesura" puede ser un parque lleno de dinosaurios, una futura entidad gubernamental que resuelve crímenes antes de que ocurran, un tiburón gigante, el inconcebible plan de exterminio de judíos creado por los nazis, la invasión a China de los japoneses —o el estallido de la bomba atómica—, la encrucijada histórica de abolir la esclavitud en Estados Unidos o la reaparición del capitán Garfio en la vida de un Peter Pan que ha olvidado su historia como niño perdido (otro personaje que se vuelve "cotidiano"). En ese punto es donde las películas "históricas" o "realistas" de Spielberg se encuentran con las fantasías o la ciencia ficción: en cualquier caso, se trata de momentos totalmente excepcionales que solo el cine puede reconstruir o mostrar. El cine funciona, entonces, o bien como una máquina del tiempo —de

hecho, Spielberg produjo una bella aunque fallida adaptación del relato de Wells al cine, *La máquina del tiempo [The Time Machine],* de 2002—, o bien como una nave interdimensional que nos lleva a otro mundo que podría estar en el nuestro. Para eso, los protagonistas de sus relatos tienen que estar lo más cerca posible de nosotros, tener algo que los vuelva muy terrenales para que se amplifique el efecto de lo imposible.

Hay algunos de estos protagonistas que merecen un comentario aparte. *Amistad* es una de las películas menos mencionadas de la carrera del director, pero tiene su peso. Hay dos protagonistas, paralelos: Cinque, un hombre esclavizado que encabeza un motín a bordo contra sus captores (Djimon Hounsou), y el expresidente estadounidense John Quincy Adams (Anthony Hopkins), que tomará el caso de estos esclavos y los defenderá ante la Corte Suprema de su país. Más allá de que el tema es en parte el choque entre dos culturas y la necesidad de la comunicación entre ellos —y más allá de la condena a los horrores de la trata de esclavos—, Cinque es un padre de familia que vive en su aldea, nadie excepcional, a quien se introduce en un hecho extraordinario, se vuelve héroe y, luego, prisionero en un mundo desconocido. Adams aparece retratado como un señor viejo, un poco torpe, propenso al error, más preocupado por sus hábitos de todos los días que por la extraña situación que lo rodea, pero que en el momento clave de decir lo que es justo demuestra inteligencia e inspiración. El optimismo de Spielberg radica en que cree que cada persona, si es buena y tiene el don de la empatía, puede salvar el mundo. Eso sí, no es iluso: cuando finalmente los esclavos vuelven a su casa, Cinque descubre que su familia ha muerto, que su aldea fue arrasada.

Hay otro personaje extraño: el capitán Haddock de *Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio* (2011). Es una adaptación de los célebres personajes de historieta creados por el belga Georges Rémy (Hergé). El filme está realizado mediante la técnica de captura de movimiento, lo que hace de los actores Jamie Bell y Andy Serkis perfectos sucedáneos gráficos de los Tintín y Haddock de los cuadritos. Tintín es un joven e intrépido periodista y funcionó en parte como modelo para *Indiana Jones* (y ya vimos que Spielberg siempre quiso adaptar la tira a la pantalla). En sí, la profesión de Tintín es meterse en cosas peligrosas y aceptar lo extraordinario de modo cotidiano. Pero Haddock no. Haddock es un marino alcohólico, capaz de inventar los más increíbles insultos, que siempre es héroe a su pesar. Incluso Milou, el perro de Tintín, es más intrépido que Haddock. Gracias a él es que la película logra tener un equilibrio: verán que cambia el tono y "mejora" (nos incluye más, nos invita a la participación) cuando aparece ese Haddock tan terrenal y acompaña al siempre angelado Tintín. Es el demonio de

lo cotidiano.

Último en este aparente excurso de excepciones, Frank Abagnale Jr., protagonista de *Atrápame si puedes,* interpretado por Leonardo Di Caprio. Frank tiene 16 años, sus padres están en crisis y él huye cuando llega el divorcio. Se vuelve un falsificador de cheques, se hace pasar por piloto de avión, por médico y por abogado con todo éxito. Se convierte, jugando y sin entender bien la gravedad de sus faltas, en una de las personas más buscadas del mundo, mientras lo persigue un detective del FBI, Carl Hanratty (Tom Hanks). ¿Qué tiene de ordinario Frank? Que es un adolescente, con fantasías adolescentes y contexto problemático de adolescente; de hecho, usa como alias primero Ian Fleming —el autor de James Bond, absolutamente de moda en la época en que transcurre la historia— y, luego, Barry Allen, el "nombre civil" del superhéroe de historietas Flash. Y lo extraordinario es que por su "superpoder" para falsear cosas (por su inteligencia, en verdad, fuera de lo común) puede hacer realidad esas fantasías. Pero siempre, siempre, se parte de lo cotidiano, del orden simple, del barrio, la aldea, el pequeño edificio, el campamento, la choza, la casa suburbana. Los habitantes del universo Spielberg son gente como nosotros, enfrentados a lo imposible.

14
Espacios y tiempos

Si el mundo del que parten las ficciones de Spielberg es cotidiano —aun cuando esté situado en el futuro—, también es invariablemente la Tierra, incluso cuando se lo reconoce como uno de los más experimentados realizadores del cine de ciencia ficción. Es raro, porque incluyendo la no estrenada *Ready Player One* (2018), la discutible *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (2008) y la codirección de *Poltergeist* (1982), solo filmó nueve películas que sin dudas pertenecen al género. También podría decirse que es un realizador de filmes históricos (otros nueve incluyendo *El color púrpura*). Y, por qué no, un realizador de pura fantasía (otras nueve películas incluyendo su versión de *Tintín* y *Reto a muerte*). O un creador de películas sobre casos reales (tres o cuatro, digamos, algunas se cruzan con las históricas por el punto de vista). No, claro, un comediógrafo: su única incursión en el género decididamente cómico, *1941,* fue un fracaso, aunque tiene grandes momentos. En todos los casos, el único "mundo" es nuestro planeta. Nunca, a pesar de que tenemos mucha ciencia ficción y mucha fantasía (más de la mitad de su filmografía), salimos a las estrellas.

Incluso podríamos hacer una línea de tiempo que conecte todos los filmes y veremos también que hay otra cuestión: aun con viajes a tierras exóticas, siempre se trata de películas americanas, sobre Estados Unidos o sobre americanos. La única excepción notable —pero esto tiene también una explicación— es *La lista de Schindler.* Para Spielberg, se trata de ver qué hay o hubo de válido no en Estados Unidos como entidad política, sino en América como utopía. Dijimos que uno de sus referentes era John Ford. Para Ford, la utopía americana había triunfado y fracasado: quedaba algo de sus ideales, pero por otro lado la "civilización" había acabado con sus posibilidades. Eso se nota en dos películas clave, *El último hurra* [The Last Hurrah] (de 1958, sobre un viejo político que intenta una última reelección en su pueblo y es vencido, en gran medida, por la televisión) y *Un tiro en la noche* (de 1962, que muestra cómo llega la civilización al oeste mítico y mejora la sociedad acabando con la épica, también un filme sobre todo político).

Spielberg toma nota, pero es más que nada un optimista incluso en las peores circunstancias de sus relatos y de sus mundos.

Dijimos que *Indiana Jones* recorre el mundo, tierras exóticas. Revisemos su vestimenta: un sombrero y pistolas de *cowboy,* un látigo como el de los domadores de circo, una campera de cuero, pantalones y botas de explorador. Su diseño recuerda sobre todo a los personajes de las historietas de Roy Crane (el aviador Buzz Sawyer, el aventurero Captain Easy) y Milton Caniff (*Terry y los piratas, Steve Canyon*), más elementos del *cowboy,* que es un personaje exclusivamente estadounidense (es decir, los *westerns* transcurren solo en una medialuna del territorio norteamericano que marca toda la costa oeste y la frontera con México hasta el Mississippi). Los personajes mencionados son, también, profundamente norteamericanos, y sus aventuras implicaron la "americanización" en los cómics de los territorios exóticos, algo que sucedió en las décadas de 1930 y hasta mediados de los años cuarenta, cuando la Segunda Guerra Mundial los enfrentó a los nazis. Estos son, cabe recordarlo, el gran enemigo tradicional, desde entonces, del héroe americano.

Es decir: el cine de Spielberg intenta una recuperación de América como utopía. Solo hay tres excepciones a esto, y son sus dos fantasías con despliegue mayúsculo de animación, *Las aventuras de Tintín* y *El buen amigo gigante* (2016), más *Hook,* su secuela "con actores" del clásico de Disney *Peter Pan.* En el primer caso, el personaje es de origen belga, pero el capitán Haddock está construido como un típico *comic-relief* (incluso fordiano) del cine de Hollywood, o sea, un típico personaje americano. En el segundo y el tercero, aun cuando se trata de filmes sobre textos británicos, aparece otra vez Hollywood como normalizador y "americanizador". La referencia, en ambas, es el cine "británico" de Disney (*Mary Poppins,* de 1964, sobre todo). Operaciones de asimilación análogas aparecen en todas las películas. Un ejemplo claro es *Múnich,* obra que sigue la historia real del comando del Mossad que vengó la muerte de los deportistas israelíes en los Juegos Olímpicos de Múnich de 1974. El estilo de la película recuerda los filmes de espionaje realistas de los años setenta; es decir, cómo Hollywood representaba esa clase de asuntos en esos mismos años. "Cómo Hollywood representaba" es la clave. Si la única experiencia verdadera del mundo de la persona Steven Spielberg es la del cine, es evidente también que su América será la América del cine.

Dijimos que hay una línea temporal más o menos recurrente en sus películas. La mayoría de ellas transcurre en un tiempo contemporáneo al espectador. Algunas lo hacen en el futuro (*Minority Report, A.I. Inteligencia artificial, Ready Player One*). Pero las del pasado, todas

históricas en cierto sentido, giran alrededor de dos eventos centrales de la historia norteamericana: por un lado, la abolición de la esclavitud y la guerra civil (como en los casos de *Amistad, Lincoln* y *El color púrpura,* aun cuando no sean totalmente contemporáneas a esos hechos) y, por otro, la Segunda Guerra Mundial (*1941, Los cazadores del arca perdida, Indiana Jones y la última cruzada,* de 1989, *El imperio del sol, La lista de Schindler*). El primer caso implica el "nacimiento de una nación"; el segundo, el gran momento de instalación internacional de Estados Unidos y su iconografía. Las demás películas con trasfondo histórico tienen como eje estos dos momentos como las dos fechas que crean, o al menos le dan un cierto estatuto de realidad, a un país. El resto de las películas con base histórica (*Múnich, Puente de espías,* la próxima *The Post*) pueden relacionarse con las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial, que en el caso de Spielberg son la Guerra Fría y el conflicto en Medio Oriente. Es curioso que la guerra de Vietnam —que fue el nudo histórico de los cineastas de su generación, como lo demuestra el pesimismo de *Taxi Driver, Apocalipsis Now* o, muchos años después, *Pecados de Guerra*— no sea parte de la historia según Spielberg. No se trata de una negación expresa, sino de una ausencia (aunque en *The Post* Vietnam juega un rol importante). La razón es simple: Spielberg cree aún en la utopía de lo extraordinario y recuerda aquellos momentos en que algo casi imposible (la abolición de la esclavitud, la derrota de los nazis) sucedió realmente contra toda esperanza. Y, sobre ellos, construye.

Entonces, ¿qué rol cumplen en tal esquema sus películas fantásticas? Las hay de dos clases y han cambiado a lo largo del tiempo. Como veremos más adelante, el filme bisagra es *Hook,* pero no nos adelantemos. Las dos clases de filmes fantásticos de Steven Spielberg son o bien aquellos que especulan sobre los peligros de la ciencia, o bien aquellos que intentan otorgarles un lugar ordenado a la fantasía y la imaginación. En ambos casos, Spielberg vuelve a demostrar que su voluntad es, sobre todo, realista. Pero la fantasía requiere un capítulo aparte.

15
Fantasías

En otro capítulo hablamos del realismo. En el anterior, nos referimos a la fantasía. También esperamos que haya quedado claro que no hay contradicción entre ambas cosas: la fantasía, lo imposible y lo extraordinario se muestran como si fueran reales. Ahora bien, apele o no a la fantasía (a la irrupción de lo imposible en el mundo cotidiano, para decirlo de modo un poco grosero), Steven Spielberg es un director de cine fantástico. Otro término es "aventura", que utilizamos mucho para definir su cine. Pues bien: el núcleo central de su obra es la decisión del hombre común de aventurarse en el territorio imposible de la fantasía, en la tierra peligrosa, a quien la decisión justa le permite salir fortalecido de ese territorio. El optimismo del realizador reside —con matices, por cierto— en que se sale de esa tierra felizmente, enriquecido y pleno. También, con ciertos matices.

Aunque vamos a desarrollarlo mejor más adelante, tengamos en cuenta lo siguiente: el cine de Spielberg, pensado como biografía sublimada por la pantalla grande, ha tenido un cambio sustancial respecto del elemento fantástico. En las películas que van de *Reto a muerte* (1971) a *Indiana Jones y la última cruzada* (1989), lo imposible, lo fantástico, se clausura. El camión demoníaco se destruye; el tiburón gigante revienta; los extraterrestres, siempre buenos, vuelven a su hogar en las estrellas; el arca de la Alianza se pierde en un depósito y las piedras mágicas desaparecen en un río (no todas, claro); el Santo Grial termina en una grieta profunda, y los muertos ayudan pero no vuelven. El excurso fantástico no puede permanecer en el mundo una vez que ha cumplido su misión, que es la de despertar al hombre común, al vecino, de su rutina constante. Para eso están estos seres sobrenaturales o extraterrestres, angelicales o demoníacos: para despertar el espíritu de la aventura hacia el otro lado, restablecer el lazo entre lo demasiado real y material con aquello que solo podemos imaginar. El territorio donde esto ocurre solo puede ser el cine. Hay algo de —literalmente— religioso en esta acción, y aquí sucede también algo curioso.

La película donde comienza a virar esta clausura de lo fantástico es *Hook*. El filme es al mismo tiempo una "continuación" (con actores) de la versión Disney de *Peter Pan* y su *remake*, dado que muchas de las situaciones del original reaparecen aquí. Más adelante, vamos a revisarla en detalle; aquí señalemos que Nunca Jamás sigue existiendo y que uno de los personajes secundarios, al final de la película, decide volver a ese mundo, que es el de todos los cuentos de hadas y aventuras posibles, el de la pura imaginación infantil. Es decir, queda una puerta abierta. De allí en más, lo fantástico nunca desaparece del todo: los dinosaurios de *Jurassic Park* siguen en su isla y en aquella donde los crían (lo que abrió camino a tres secuelas, la primera también dirigida por Spielberg, *El mundo perdido*); el robot de *A.I. Inteligencia artificial* es lo último que queda de la memoria humana en la Tierra (y logra lo imposible en la última secuencia); los "precogs" de *Minority Report* siguen viviendo en una tierra incógnita y cálida; los invasores de *Guerra de los mundos* son derrotados, pero nada sabemos de cómo llegaron y si volverán (y quedan sus huellas); y tampoco sabemos si los extraterrestres con calaveras de cristal no regresarán alguna vez (¿no serán los de *Guerra de los mundos*?).

La razón de este cambio tiene que ver con un motivo biográfico y otro religioso (en realidad, también biográfico). *Hook* es la historia de un padre que debe volver a comprender a sus hijos —y sus fantasías y juegos— para recuperarlos. Spielberg, entonces, había sido padre y comenzado a comprender qué implicaba esa responsabilidad. La relación con su propio padre había sido conflictiva, por otra parte; el hombre, veterano de la Segunda Guerra Mundial, terminó divorciándose de su esposa después de una vida que implicaba casi una adicción al trabajo; recién muchos años más tarde, sus hijos descubrieron que el "abandono" aparente provenía de que la madre de Steven se había enamorado de otro hombre (el mejor amigo del padre, pero esto es lo de menos). Por cierto, *Rescatando al soldado Ryan* fue una forma de hacer las paces con él, pero eso ya había comenzado con *La lista de Schindler,* donde por primera pero no por última vez afirmaría su pertenencia al judaísmo, abrazaría esa tradición desde el cine. En varias entrevistas, el realizador contó que el hecho que lo llevó a recuperar sus raíces judías fue que su segunda esposa, Kate Capshaw, antes de casarse con él, decidió convertirse a la religión judía. Y eso, combinado con la paternidad (su primer hijo, con Amy Irving, nació en 1985), lo llevó a comprender sus orígenes.

Ambas cosas se combinan. La "clausura de lo fantástico" es algo cristiano: una vez resuelta la Redención, el Mesías deja la Tierra y es responsabilidad del hombre salvarse o no. No implica esto que

Spielberg sea “cristiano”, sino que la idea de la redención, de la salvación, es el leitmotiv absoluto de la utopía americana, la tierra de la segunda oportunidad y el nuevo comienzo. Aquí no debe olvidarse que los primeros anglosajones que llegaron a los aún no existentes Estados Unidos a principios del siglo XVII huyeron de Inglaterra por motivos religiosos. Y Spielberg es, antes que cualquier otra cosa, un cineasta americano, aunque no necesariamente “yanqui” o “estadounidense” (lo primero es posible; lo segundo, si lo vemos como una identidad política, definitivamente no). El judaísmo, sin embargo, no cree que el Mesías haya llegado; por lo tanto, la esperanza aún no se ha cumplido y sigue abierta. El hecho de ser padre, el de reconocer al propio y el de abrazar la tradición que proviene de la familia de origen en espejo con la formación de la propia parecen enlazar ambas ideas. El judaísmo es, también, el pasado, la Europa de la que llegaron los ancestros, el territorio peligroso de la primera oportunidad y el fracaso o la expulsión. Volver a esos orígenes es dejar la certeza de vencer al mal con el último tiro y la última explosión y pensar que ese mal puede volver, que ninguna victoria es definitiva.

Por encima de esta lectura religiosa o biográfica, aparece algo aún más interesante: una mirada mucho más reflexiva sobre el mundo, donde es difícil aceptar la maldad o la disolución de una comunidad, pero también que una intervención sobrenatural pueda restaurar un orden perdido. Matar al tiburón, ayudar a *E.T.* a volver a casa, encontrar y perder objetos mágicos hacen que el cuento, la aventura inventada, termine en un punto. Pero de *Hook* en adelante, ya no: el peligro puede volver a aparecer y la esperanza de vencerlo sigue abierta; lo mismo el relato. Quizás porque la paternidad genera el miedo constante de que los hijos sufran (ese miedo que no desaparecerá jamás), quizás porque Spielberg dejó de ser un niño con el mejor juguete de todos. O, lo más seguro, por las dos cosas.

16
Niños perdidos

Dijimos que el cine de Steven Spielberg está lleno de niños, todos ellos perdidos. Algunos son protagonistas del filme y otros no, pero allí están, desamparados y buscando cómo salir de una situación peligrosa. También, que en cierto punto esos niños empiezan a ser padres, aunque hay cierto grado de inmadurez, de inocencia —a veces demasiado parecida a la complicidad—, que permanece en ellos. La palabra, en realidad, es "ingenuidad", una que en algunos casos (son sintomáticos los de Oskar Schindler en *La lista de Schindler* y de Abner en *Múnich*) se manifiesta como negación absoluta de ver lo que sucede alrededor. En esos ejemplos y en el de Frank Abagnale Jr. en *Atrápame si puedes,* la película es el tránsito de la ingenuidad negadora a la aceptación realista, siempre con algo de culpa y tristeza, del mundo tal cual es.

Los niños de Spielberg, en cuanto que niños, son valientes. Son la personificación de lo que cualquiera quiso cuando descubrió que el universo eludía toda posibilidad de fantasía. Son los niños aventureros, que primero imaginan algo y luego ven esa fantasía vuelta realidad… y deben lidiar con ello. En esa categoría, aparecen Elliot (*E.T.*), Short Round (*Indiana Jones y el templo de la perdición*), Robbie Freeling (*Poltergeist*), Jim (*El imperio del sol*), el propio Indiana Jones adolescente (*Indiana Jones y la última cruzada*), los hijos de Peter (*Hook*), los nietos de John Hammond (*Jurassic Park*), los niños que se esconden en las letrinas de *La lista de Schindler,* Kelly Curtis (*El mundo perdido: Jurassic Park*), David (*A.I. Inteligencia artificial,* aunque este caso requiere un tratamiento aparte), Frank Abagnale Jr. (*Atrápame si puedes,* aunque es más un adolescente que va creciendo ante nuestros ojos), los hermanos Ferrier (*Guerra de los mundos*), Tintín (*Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio*), Albert (*Caballo de guerra*) y Sophie (*El buen amigo gigante*). En ninguno de estos casos, el niño, incluso si es la "pieza a salvar" (ambas *Jurassic Park*), es un agente pasivo. En muchas oportunidades, es quien mira toda la historia, y es esa mirada la que tiñe la realidad y la vuelve película (*E.T., El imperio del sol, Atrápame si puedes, A.I. Inteligencia artificial*).

Luego aparecen los niños verdaderamente perdidos, que generan angustia a sus padres, cuyo punto de vista es el dominante. Es lo que sucede con Barry en *Encuentros cercanos del tercer tipo,* secuestrado por los extraterrestres, o con Sean Anderton, el hijo que pierde en pocos segundos el protagonista de *Minority Report.* En ambos casos, el choque total con el mundo adulto y sus imposibilidades marca de manera definitiva a los personajes. En esta categoría también puede incluirse a la niña del abrigo rojo de *La lista de Schindler,* que implica además la toma de conciencia del personaje.

Y luego, los adultos-niños, los que se niegan a ver que la realidad no es un juego y deben encontrar un camino, decidir de qué lado del espejo fantástico van a vivir o pelear contra lo imposible por lo que creen justo: Lou Jean (*Loca evasión*), el jefe Brody (*Tiburón*), Roy Neary (*Encuentros cercanos del tercer tipo*), Celie Johnson (*El color púrpura*), Peter (*Hook*), Oskar Schindler (*La lista de Schindler*), Ian Malcolm (*El mundo perdido: Jurassic Park*), Cinque y John Adams (*Amistad*), Miller (*Rescatando al soldado Ryan*), Gigolo Joe (*A.I. Inteligencia artificial*), John Anderton (*Minority Report*), Carl Hanratty (*Atrápame si puedes*), Victor Navorsky (*La terminal*), Ray Ferrier (*Guerra de los mundos*), Abner (*Múnich*), Haddock (*Las aventuras de Tintín*), Abraham Lincoln (*Lincoln*), James Donovan (*Puente de espías*) o BFG (*El buen amigo gigante*).

Pero hay también otros niños, los niños villanos, manipuladores, que son un avatar del propio Spielberg; son los que crean las condiciones para el peligro incluso con tal inconciencia que raya en la psicopatía. Los hay verdaderamente inhumanos, como Amon Goeth en *La lista de Schindler;* los hay aparentemente amables, como John Hammond en *Jurassic Park* o el gigantesco monstruo que es en realidad Hobby en *A.I. Inteligencia artificial.* Incluso puede haber una combinación de ambas posibilidades, como Lamarr Burgess en *Minority Report* o Ephraim en *Múnich.* Son personas que lo controlan todo como si el mundo se tratara de un juguete, y todos creen tener buenas intenciones o "hacer lo correcto", incluso cuando lo que hacen es atroz. Son la parte malvada de la infancia.

Todos estos personajes son Spielberg. Por un lado, el chico perdido que se refugió en el reino de la magia y la aventura como manera de integrarse al mundo, de crecer en él. Luego, el niño que crece y que no sabe cómo tomar las responsabilidades del mundo adulto, qué implica la moral (el Pinocho de Disney es ese personaje). Y, por otro lado, el todopoderoso niño que ha logrado el sueño de hacer lo que quiere y se escapa del orden moral: en ese estadio, está el productor-director Spielberg, el tipo que debe ejercer el poder y crear un mundo que no

existe. El problema aquí, y el verdadero problema de su cine, es que ejerce ese poder con cierta culpa. Es Amon Goeth y John Hammond: es el tipo que hace que un abogado, sentado en un inodoro y gritando de horror, sea devorado cruelmente por un tiranosaurio —y nos hace creer que es divertido— y es el que hace llorar a Schindler porque no pudo salvar a suficientes personas. Es, en última instancia, el chico que hace una travesura y que se siente triste, más tarde, ante sus consecuencias. Ese problema es, también, uno de los núcleos más interesantes de su obra y aquello en lo que se vuelve más empático con nosotros: no está del todo seguro de por qué hace lo que hace. Sabe que tiene que hacerlo, sabe que no hay otra cosa que pueda hacer, y además lo hace mejor que nadie. Pero se pregunta si es lo moralmente correcto todo el tiempo. En ese punto, Spielberg es un niño que, cuando asume que se vuelve adulto, no quiere dejar de lado la infancia. Por esa razón es que sus protagonistas niños son, en muchos casos (ver, por ejemplo, *El imperio del sol* y *A.I. Inteligencia artificial*) mucho más determinados y dinámicos que los adultos. Porque los adultos, en realidad, son niños desconcertados y disfrazados de "gente grande", salvo aquellos que deciden que el mundo real es también un juguete que puede romperse.

La infancia no es, entonces, un verdadero refugio, sino una auténtica zona de conflicto. Y la única manera en la que eso se resuelve de un modo restaurador es pasar de hijo (incluso de hijo huérfano) a padre. Por eso es que, adelantándonos un poco, la película que establece el verdadero punto de inflexión en la obra del realizador no es *La lista de Schindler,* que la mayoría de los críticos ven como un "salto adelante" en cuanto a abordaje temático (el peso de la Shoah, por supuesto, es la causa, pero es necesario ver este filme como otra cosa, además, y vamos a intentarlo), sino *Hook,* la película que nadie quiso y que todo el mundo criticó. Imperfecta, con problemas serios de todo tipo, *Hook* es una repentina toma de conciencia y explica el cine completo de Steven Spielberg: después de todo, Peter Pan ha sido siempre el líder de los niños perdidos, y la película trata sobre reencontrarlos.

TERCERA PARTE
Viajes fantásticos

17

El mal en estado puro (*Reto a muerte* y *Tiburón*)

Antes de hacer su primer largometraje, Steven Spielberg trabajó bastante para la televisión. Lo mejor que hizo en la pantalla chica está relacionado con el *thriller* o el terror: un bello capítulo de la serie *Columbo,* un episodio extraordinario de *Night Gallery* protagonizado por Joan Crawford y un telefilme que resultó su carta de presentación real en el mundo del cine. Ese telefilme, *Reto a muerte,* tuvo su paso por el Festival de Cannes, donde causó una excelente impresión y luego fue vendido para distribución en salas cinematográficas fuera de Estados Unidos. Para los críticos menos favorables al director, es la mejor película que hizo, aunque —digámoslo de una vez— no deja de ser una exageración (y una forma de decir que no les gusta nada el cine según Spielberg). Lo interesante de esa película es que ya está todo ahí, todos los elementos de estilo que analizamos hasta aquí con muy pocas excepciones: no está musicalizado por John Williams, por ejemplo, y no abunda en fotografía nocturna o en espacios oscuros; aunque sí podemos decir que el conductor del camión demoníaco y el protagonista son un poco dos niños perdidos jugando un juego mortal.

Reto a muerte es la historia de un hombre común que un día como cualquier otro emprende en su auto un viaje de negocios. En algún punto del camino, se cruzará con un enorme camión de aspecto sucio y siniestro. Nunca verá al conductor: un pequeño problema en la ruta generará de parte del camión un hostigamiento constante que llevará a una verdadera lucha entre los dos vehículos. El camión se transforma en un ente macabro que persigue a un tipo al que en la vida no parece irle del todo bien (queda claro que se ha peleado con su mujer, por ejemplo, algo que averiguamos por una llamada telefónica). Pero lo inquietante y perfecto de la película es que todo lo que podría ser la vida cotidiana queda atrás, que los dos vehículos son objetos en el desierto de la realidad. Uno tiene, además, a una persona como conductor: esa persona tiene problemas, tiene una familia en disolución, tiene un trabajo, tiene que llegar a tiempo a un lugar, es

alguien totalmente común, como la mayoría de los espectadores. Pero pensemos que Spielberg está interesado no en lo ordinario, sino en cómo ese orden cotidiano se ve interrumpido por una invitación hacia el mundo peligroso, el de la fantasía y la aventura, donde puede pasar cualquier cosa. El camión diabólico y su conductor sin rostro aparecen para presentar un problema. Maltratan durante los primeros 18 minutos de película a nuestro protagonista, David Mann (Dennis Weaver). Incluso casi lo hacen estrellarse mortalmente contra una camioneta. En ese momento, el hombre tiene dos alternativas: o bien armarse de paciencia y seguir detrás de ese camión oxidado y pestilente que no lo deja sobrepasarlo, o bien salirse del camino y hacer otra cosa, aventurarse contra el mal. Hace lo segundo en el minuto 19, y allí es donde el mundo cotidiano desaparece. El camino, el Plymouth de David y el camión-monstruo juegan el "duelo" que da nombre a la película en el título original. El filme incluye una enorme variedad de tomas, de juegos de encuadre, de montaje de la cámara sobre vehículos en movimiento a veces con un uso sorprendente de la profundidad de campo (véanse los primeros planos y los últimos con la misma nitidez, para explicar el concepto de manera simple). Todo se vuelve elemental: la lucha de un hombre contra un mal absoluto e irracional. El cuento —y el guion— son de Richard Matheson, especialista en utilizar el fantástico para la fábula irónica. Pero Spielberg transforma la ironía en otra cosa: en la posibilidad de atravesar la línea hacia la fantasía y actuar en consecuencia. Los planos finales, aquellos en los que vemos detalles del camión destruido y, luego, a David mirando, solo, en el desierto, mientras se pone el sol, tienen algo de irresuelto: ese mal puede volver, y nuestro protagonista es otra persona, ya no el hombre cotidiano con problemas cotidianos. Pero primero festeja como un chico ganar un juego: solo después se da cuenta de que ahí, en el manojo de hierros retorcidos, ha muerto una persona. Es Spielberg disfrutando de hacer una película a su modo, lograrlo y luego preguntarse cuál es el sentido de todo eso.

La película sorprendió a muchos por la maestría de sus movimientos de cámara, su montaje y el modo como Spielberg, con muy poco presupuesto y menos recursos, genera tensión dramática todo el tiempo. Hay siempre algo molesto en los planos: mientras David habla con su mujer, una señora poco agradable lava la ropa y sus manos pasan una y otra vez delante de la cámara, por ejemplo. Lo común interviene de modo agresivo. Se puede interpretar esto como metáfora social, si el lector o espectador así lo desea. Pero *Reto a muerte* es menos un apólogo moral o una alegoría que una aventura pura, casi un manual de estilo.

Después de debutar —ahora sí— en el cine con *Loca evasión,* Spielberg se dedicó a adaptar el un poco torpe *best seller* de Peter Benchley *Tiburón* a la pantalla grande. *Tiburón* fue la primera película en romper la barrera de los 100 millones de dólares de recaudación neta en Estados Unidos. Y aún hoy, si se actualizan las recaudaciones por inflación, sería la novena en la lista con 2.027 millones de dólares (la actualización se realizó en 2014). En realidad, si se la compara con *Reto a muerte,* se ve que *Tiburón* es una especie de expansión de aquella. Hay un mal inexplicable pero preciso e implacable (el tiburón gigante, justamente), y el héroe es un tipo común (el jefe Brody que interpreta Roy Scheider), que además le tiene miedo al agua, pero que también tiene un momento en el cual se abre la puerta para el juego. En otra parte, (1) escribí un análisis detallado de la película y de alguna de sus secuencias. Lo más importante es que se trata de un filme partido en dos: primero, es un *thriller* de suspenso que sigue la receta de Alfred Hitchcock en *Los pájaros* de dosificar la aparición de lo monstruoso a intervalos regulares y con ataques cada vez más feroces (aunque el primer e inolvidable asesinato de la bañista desnuda recuerda, por la ferocidad y el lugar temprano, a la escena de la ducha de *Psicosis*); luego, cuando el terceto integrado por Brody, el oceanógrafo Hooper y el cazador de tiburones Quint sale a matar a la bestia, tenemos una película de aventuras en el mar, una especie de *Moby Dick* de bolsillo, totalmente esencial. En la primera parte, hay además una crítica política: el pueblo de Amity vive del turismo; es el verano; está por comenzar la temporada que le permite a sus vecinos sobrevivir todo el año; no se pueden cerrar las playas por la sospecha de que un tiburón puede comerse a alguien. En el transcurso, una mujer viuda y madura pierde a su único hijo devorado por el animal, y mientras tanto, la iniciativa de Brody de pedir el cierre de las playas hace que una línea de la película se parezca a *Un enemigo del pueblo,* la obra teatral de Ibsen. En esa primera parte del filme, que corresponde a casi dos tercios del metraje, todo es relativo menos el mal: ataca y mata cuando lo desea. La aparición de Quint y la transformación del filme de miedo en filme de aventuras implican, otra vez, la opción de Spielberg por el cine como sucedáneo de la vida, o incluso como la verdadera vida, la única que vale la pena vivirse.

Mientras es un *thriller* de terror, *Tiburón* juega con todos los miedos: el miedo a ser devorado, el miedo a que el negocio fracase y llegue el hambre, el miedo a perder a los hijos (el tiburón casi devora al menor de los de Brody), el miedo a lo que no se sabe. Pero *Tiburón* no es una película de terror, por dos razones. La primera, si bien en las películas tradicionales del género el o los héroes deciden enfrentarse con el

monstruo, siempre es con aversión por la lucha. La segunda, el enfrentamiento con el monstruo nunca es feliz, luminoso o alegre. Aquí solo Brody tiene miedo: para Quint, es deporte y negocio; para Hooper, la posibilidad de descubrir algo fascinante. Quint es, en gran medida, Ahab, y sale a cazar con una enorme alegría (el relato de su naufragio durante la Segunda Guerra Mundial y cómo debió convivir un día y medio en el mar rodeado de tiburones que devoraban a sus compañeros es un bello paralelo con el personaje de Melville). Hay mar abierto, hay luz, hay movimiento constante. Es cierto: el tiburón mecánico casi no funcionaba, pero Spielberg encontró formas de que "apareciera" sin ser visto (los barriles amarillos, que además tienen el mismo color que el flotador del que es arrancado el niño de la madre sola por el animal en uno de los ataques). Todo lo que sucede en esos últimos cuarenta minutos es movimiento puro, decisiones tomadas en velocidad ante el peligro, un poco de locura y un poco de suerte. Es el duelo, el reto a muerte entre tres aventureros y la bestia marina. Quien lo resuelve es, en última instancia, el que tiene verdaderos motivos (morales y familiares) para destruir al tiburón, el único que entiende porque tiene miedo. Ni el camión de *Reto a muerte* ni el tiburón tienen personalidad: representan la irrupción irracional del mal en estado puro, que solo puede solucionarse a través de la acción pura, de aceptar la invitación a la aventura.

---

1. Leonardo D'Espósito, *50 películas que conquistaron el mundo,* Buenos Aires, Paidós, 2015.

18

Buenos aliens (*Encuentros cercanos del tercer tipo* y *E.T.*)

Tiburón y *Reto a muerte* tenían algo en común con todo el cine generado en los años setenta por la generación a la que pertenece Spielberg: la aparición del mal en el mundo cotidiano, que, como vimos, para el realizador es América, la utopía que aún puede realizarse. Razones no faltaban: el desastre de Vietnam, la conmoción política interna por ese motivo y por la lucha de los negros por los derechos civiles y el Watergate terminarían por generar la idea de que esa utopía estaba definitivamente perdida. *El Padrino* (1972), *El exorcista* (1973), *La conversación* (1974), *El Padrino II* (1974), *Taxi Driver, Carrie,* y, más tarde pero ejemplar, *Apocalipsis Now* decían exactamente eso. La última, de hecho, incluía la frase "quise volver a casa, pero mi casa ya no existía". En ese estado emocional y social, que un camión quisiera asesinar a una persona y se transformara en un monstruo impensado, o que apareciera en un balneario familiar un gigantesco tiburón caníbal sincronizaban perfectamente. Pero en las dos películas, sobre todo en *Tiburón,* sucedía algo que la diferenciaba: se le ganaba al mal a pura, ansiosa y feliz aventura. La pelea con el tiburón debería de compararse con el combate final de los sacerdotes Merrin y Karras en *El exorcista:* en un caso, la angustia y el dolor; en el otro, el asombro de enfrentarse con lo imposible.

Además, mientras en la Tierra las cosas andaban muy mal, la carrera espacial todavía parecía algo posible, y justo aparecieron los ovnis. No es que no existieran antes, por cierto, solo que en la segunda mitad de los años setenta hubo una especie de moda, con oleadas de avistamientos, y en general nadie pensaba que esos seres en naves que podían semejar habanos o platos eran invasores malvados. De hecho, se pensaba lo contrario, que venían a darnos una lección o una solución. Remedos del optimismo por la llegada a la Luna a fines de los sesenta, o del hippismo ya disuelto (alguien, alguna vez, debería establecer por escrito el lazo entre los hippies y la música disco que comenzó a surgir justo en ese momento). La esperanza venía, pues, de las estrellas. Gran

parte del éxito global de *La guerra de las galaxias,* estrenada en mayo de 1977, tiene que ver con eso. Y ese mismo año, además, Spielberg estrena *Encuentros cercanos del tercer tipo,* la película que tomaba la oleada ovni y la transformaba en un cuento de esperanza o algo similar: después de todo, el héroe decide abandonar nuestro sufrido planeta.

Encuentros cercanos del tercer tipo tuvo, originalmente, un guion de Paul Schrader. Se trata del guionista estrella de la generación New Hollywood: entre sus historias, figuraban *Taxi Driver* (haría otros tres filmes con Martin Scorsese luego, *Toro salvaje,* de 1980, *La última tentación de Cristo,* de 1988, y *Vidas al límite,* de 1999), *Obsesión* (de 1976, para Brian De Palma), y filmaría en los setenta *Blue Collar* (1978) y *¿Dónde está mi hija?* (1979). Schrader es un nombre importante, porque es uno de los únicos dos realizadores de esa generación que surge de la crítica, y fue discípulo de Pauline Kael (el otro sería Peter Bogdanovich). Además, provenía de una familia férreamente calvinista y vio su primera película casi a los 20 años. Del sustrato religioso, sobre todo se aprecian las cuestiones de la revelación y la relación entre culpa y castigo físico como forma de redención. Pues bien, Spielberg leyó el guion de Schrader —puede hallarse en inglés en Internet— y no le gustó: Schrader hacía de Roy Neary, el protagonista, una especie de San Pablo que veía la luz de la existencia de los extraterrestres y trataba de difundir esa palabra a costa de sí mismo. Spielberg prefería algo más terreno, menos metafísico, una aventura con la que cualquier espectador pudiera identificarse. Un juego, además. *Encuentros cercanos del tercer tipo* es una película de una gran emoción, pero siempre de una emoción positiva. E incluye dos elementos notables que, en principio, parecerían antagónicos. Por un lado, la presencia de François Truffaut; por el otro, es el primer filme donde, sistemáticamente, aparece el "rostro asombrado por la maravilla" típico de Spielberg, pero sobre todo típico de Disney, el realizador más en las antípodas de Truffaut. (1)

El rostro asombrado, dicho sea de paso, es aquello que describimos cuando hablamos de las miradas que organizan la emoción en el relato. Pero en general estas miradas tienen el mismo estilo: iluminación plena y ojos muy abiertos que constituyen el punto focal del plano. Es la manera de remedar el uso que Disney hacía del primer plano y del rostro. Como vimos, siempre en Disney, incluso en sus películas más realistas, hay algo dibujado fuera de proporción: justamente, los ojos. De un modo inconsciente, asociamos el ojo abierto y el rostro casi inexpresivo o boquiabierto con la inocencia y la fragilidad del recién nacido o del niño pequeño, y nuestro cerebro crea, de inmediato, una simpatía notable (el gran Chuck Jones y muchos de sus discípulos se

han burlado mucho de ese truco del *cartoon*). Otra vez la "infancia" aparece como un elemento de estilo en las películas de Spielberg. En *Encuentros cercanos del tercer tipo,* este rostro aparece casi en todos los personajes en algún momento. Incluso, claro, en el de los extraterrestres, con ojos enormes. Sí, E.T. también tiene esos ojos.

Encuentros cercanos del tercer tipo narra tres historias. La de un grupo de investigadores que se prepara para el encuentro secreto y pacífico con una inteligencia extraterrestre; la de una madre soltera a quien los aliens han secuestrado a su hijo; y la de un técnico electricista que, de casualidad, toma contacto con los seres de otro mundo. Lo que parece ser un angustiante cuento que incluye una conspiración por parte del Estado se transforma, en la última hora, en un viaje aventurero que culmina con las tres historias reunidas en una sola, la del emotivo encuentro de dos inteligencias por medio de la luz y la música (que es, dicho sea de paso, una definición restringida pero interesante del propio cine). Spielberg no usa demasiados efectos especiales: los extraterrestres no son visibles hasta el final y sus apariciones tienen la misma periodicidad que el monstruo en *Tiburón.* Este modelo de dosificación aparece en casi todas sus películas fantásticas y permite mantener el suspenso, esa necesidad de ver cada vez más de aquello que parece imposible. El trayecto de Roy es, justamente, ese. Es cierto que recibe un "llamado" (las visiones de la montaña donde, finalmente, se llevará a cabo el encuentro), algo que junto con una mancha en el rostro son signos que quedan del tratamiento religioso de Schrader. Pero a Spielberg la cuestión vocacional (en sentido amplio) no le importa, sino la acción que puede desencadenar. No es, en ese sentido, un cineasta metafísico, sino bien físico, al punto de desarrollar efectos especiales que sumergen —es sintomático en la secuencia final— al espectador dentro del espectáculo. Quiere que seamos nosotros los protagonistas, compartir la maravilla que crea jugando. Si hay algo insatisfactorio en *Encuentros cercanos del tercer tipo,* consiste en que varios temas (la disolución familiar, el encuentro de mundos diferentes, etcétera) se diluyen en la pura maravilla del desenlace. Aunque, visto de otro modo, es un poco lo mismo que sucede con *Reto a muerte:* lo milagroso está ante nuestros ojos, ¿y ahora qué?

La respuesta aparece en *E.T.* La película es mucho menos sensiblera de lo que suele recordarse. Es cierto que el final, con la ascensión casi religiosa (incluso con una iconografía que recuerda la estampa católica del Sagrado Corazón) del alien regresando a su planeta, es una máquina perfecta para la lágrima. Un crítico poco favorable a Spielberg, el francés Serge Daney, a su manera logra elogiarlo en un texto magnífico titulado "No se puede ser y tener *E.T.*", publicado en el diario *Libération*

el 1º de diciembre de 1982. En el texto, Daney criticaba la maquinaria global de distribución y exhibición que habían hecho de la película un evento casi extracinematográfico, pero también entendía que había un filme allí, real, que narraba la reconstrucción de una sociedad atomizada (la madre sola, el niño solo, el científico solo, el alien solo, que terminaban siendo todos algo con los demás).

> Y es que jamás el término "entrada", cuando se habla de un filme, habrá sido tan justo. Entrar en la sala de cine = entrar en la historia = entrar en el secreto = entrar en esta familia infantilizada cuyo apellido es Sapiens y su nombre, Homo. […] Ya no hay necesidad de monstruo […] ya que la desdicha, el Mal, es no estar integrado en la máquina del filme, permanecer fuera de la trama, no figurar entre los elegidos de la ficción. En pocas palabras, no haber sido *elegido* por la historia.

Este párrafo podría aplicarse a cualquier película de Steven Spielberg, pero veamos con *E.T.* Ya describimos varios de sus elementos técnicos y cómo funcionan, analicemos qué es lo que busca Spielberg. Daney lo ve claro, y es una constante en el cine del autor: integrar al espectador al filme. Es decir, hacerlo "entrar" de modo literal. De allí las estrategias de inversión (de lo particular a lo general; primero la mirada y después el objeto mirado) que sirven de puente a ese espectador para entrar a la película. Hasta aquí, y por varias obras más, el único mundo de Spielberg es el cine.

La cita de Daney es pertinente, además, porque es un crítico de la tradición de André Bazin y, también, de François Truffaut, entre otras cosas fundadores de *Cahiers du Cinéma.* De hecho, Daney toma con Serge Toubiana la dirección de la revista y, tras el período teórico-maoísta de la publicación, cuando los textos arrancaban en las tapas, muy influidos por la retórica del estructuralismo y la agitación política posterior al Mayo Francés, recuperan la portada con la foto de un filme. Y esa portada, la de ese renacimiento de los *Cahiers* "tradicionales", fue ni más ni menos *Tiburón.* Spielberg representó entonces el ejercicio de un cine total, un juego formal de la imaginación, y *E.T.* es una película cuya secuencia central reúne la tradición americana y la francesa. El extraterrestre está solo en la casa de Elliot y toma cerveza; se comunica telepáticamente con el niño que se embriaga con él. La clase va a diseccionar unas ranas y Elliot lo evita sin saberlo, "manejado" por E.T. ("dirigido", como un director dirige a un actor, porque siempre hay un personaje-director en las películas de Spielberg y siempre es infantil en cierto punto). Pero el alien está viendo en el televisor la escena más

romántica de *El hombre quieto* (1952), de John Ford, y eso lleva a Elliot a besar con un gesto dramático a la niña que más le gusta como John Wayne, en ese filme, a Maureen O'Hara. La escena recuerda a cualquiera de las muchas que Truffaut, otro niño grande, rodó con chicos (en especial, a las de *La piel dura,* de 1976). Todo lo demás en *E.T.,* incluso su metáfora "cristiana" o su falta de sentimentalismo (salvo al final), es menos interesante que esa secuencia, porque se desnuda todo Spielberg: como dice Daney, el mal ya no es necesario, porque el cine es el lugar donde podemos vivir. Aunque entre *Encuentros cercanos del tercer tipo* y *E.T.* hay un pequeño, sustancial cambio. En la primera, nos vamos a las estrellas con Roy (es decir, al cine: lo que explica los acordes de "When You Wish Upon a Star", la canción de *Pinocho*). En la segunda, el alien (el cine, la fantasía, lo imposible) ha cumplido su misión de mostrar una posibilidad mejor a la vida que nos rodea. Ese optimismo un poco frustrante tiene en estos extraterrestres que finalmente nos abandonan —del mismo modo que nosotros, siempre, tenemos que abandonar la sala de cine— una síntesis perfecta del sentido de la obra de Steven Spielberg.

---

1. Cuenta la leyenda que Truffaut les prohibía a sus hijos ver películas de Disney. La leyenda también cuenta que les permitía ver películas de Hitchcock. Es difícil decidir qué pensaba respecto de que vieran películas de Spielberg, aunque, hasta su propia muerte, mantuvo una amistad notable con el realizador estadounidense.

19

El cazador de las cosas que se pierden (la serie *Indiana Jones*)

Vamos a ser muy precisos: la "saga" de Indiana Jones (es decir, las películas con el personaje que pintan un universo propio y se relacionan entre sí con cruce de personajes y situaciones) está compuesta específicamente por *Los cazadores del arca perdida, Indiana Jones y la última cruzada* e *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal. Indiana Jones y el templo de la perdición* es algo un poco diferente, aun cuando se trate del mismo personaje. Algo sucedió en el medio para que Spielberg transformara una serie (más precisión: un conjunto de historias que envuelven a un mismo personaje, pero que no necesariamente se relacionan entre sí) en una saga.

Indiana Jones fue una especie de casualidad. Después de tres éxitos, uno de ellos gigantesco (*Loca evasión, Tiburón* y *Encuentros cercanos del tercer tipo*), Spielberg creyó que podía hacer una comedia y realizó su primera incursión en el imaginario alrededor de la Segunda Guerra Mundial con la sátira cómica *1941,* con guion de los entonces muy jóvenes Robert Zemeckis (luego lanzado a la fama por el propio Spielberg y consagrado con *Volver al futuro,* de 1985) y el socio de Zemeckis, Bob Gale. De *1941* hablaremos más adelante; lo que importa es que fue un fracaso fenomenal y puso en duda la capacidad de Spielberg de volver oro todo lo que tocaba. Salió así al rescate su amigo George Lucas, megamillonario en ese momento gracias a otra casualidad llamada *La guerra de las galaxias,* y le ofreció un proyecto similar al de la película de los jedi: una historia basada en los viejos seriales de aventuras, como los tres (geniales) que la Universal le dedicó a Flash Gordon con Buster Crabbe en el rol titular entre 1936 y 1940. Eso implica secuencias dinámicas con constantes *cliffhangers* que se resuelven para saltar a un nuevo peligro. *Cliffhanger* es, literalmente, "colgado de un precipicio"; se trata del término utilizado para esos finales de episodio donde la vida del héroe o la heroína quedan en peligro mortal hasta que, a la semana siguiente, el inicio del siguiente capítulo les salva la vida… para volver a colocarlos al borde de la

muerte en el final del nuevo episodio. Es una manera de narrar muy efectiva, por cierto, y requiere un uso del tiempo muy preciso. De hecho, se puede aplicar este tipo de estructura a cualquier película de Spielberg: es notable cómo el serial está totalmente imbricado en la manera de narrar a partir de grandes escenas que se concatenan, suspenso mediante, con la siguiente.

Pero volvamos a *Indiana:* el primer filme, escrito por Lawrence Kasdan, fue un gran éxito. Un poco nostálgico, totalmente desaforado, conscientemente paródico y lleno de un dinamismo feroz (que incluía el humor negro), hacía de Harrison Ford (ya famoso por ser Han Solo en *La guerra de las galaxias*) un mito. La película narra cómo el arqueólogo Indiana Jones es contratado por el Gobierno de Estado Unidos poco antes de la Segunda Guerra Mundial para evitar que los nazis encuentren el arca de la Alianza, el famoso cofre construido de acuerdo con instrucciones divinas para contener las Tablas de la Ley mosaica. Por supuesto que el arca aparece, que Indiana la encuentra y la pierde, que la persigue y que su apertura acarrea desgracias a los nazis y salva a Indy y su novia Marion. El arca, en definitiva, es relegada a un ignoto depósito del Gobierno estadounidense y se pierde, irónicamente, para siempre. El filme tiene tres elementos interesantes, primicias en el mundo de Spielberg. En primer lugar, el uso de muchos trucos "para bajar costos", que provienen del serial (el mapa que se dibuja ante nuestros ojos para trasladar a los personajes, varios planos que provienen de otras películas no necesariamente de Spielberg, etcétera). En segundo término, la aparición de los nazis como villanos. Y por último, la voluntad de jugar y nada más, de hacer que lo más absurdo pase como plausible en el universo de la película, que carece de todo misterio: Indy debe ir de un lado a otro, vencer a los malos, rescatar a su novia y salvar un objeto, y es lo que hace. Es una película absolutamente clara, y la hazaña de Harrison Ford es transformar a su personaje, un recurso narrativo, en alguien en cuya existencia creemos. No lo hemos dicho, pero es bueno hacerlo ahora: Spielberg es un extraordinario director de actores que encuentra en el "tipo" que elige los materiales para que aparezcan en la pantalla del modo que él mismo imagina a los personajes. A diferencia de Tim Burton, que crea un diseño y luego lo "rellena" con el actor, Spielberg trabaja de manera clásica: elige un actor que puede ser un "modelo" de personaje y le hace vivir todas las variantes posibles para esa personalidad. (1) Ahora bien: dijimos que el costado paródico es evidente (el logo de la Paramount transformándose en una parte del paisaje en las tres películas de la saga o en un adorno en un gong en la película "aparte"), pero hay que pensar también que es la forma en la que Spielberg nos

dice que esas películas son un juego con el cine, y que el aparato de producción es solo un puente para que nos sumemos a ese universo totalmente lúdico. Pero en las tres películas-saga vemos que Indiana madura: pasa de ser un soltero ermitaño a recomponer la relación con su padre y, en la tercera, a casarse y aceptar él mismo la paternidad, mientras se dedica a resolver misterios casi esotéricos. Porque el director no puede dejar de contar su propia vida con cada película; Indiana Jones es, en ese sentido, una de las dos caras de su "otro yo" cinematográfico: el ingenioso con soluciones siempre a mano ante una trama imposible que otro dispone. Por cierto, la otra cara de Spielberg es el manipulador lúdico que dispone un juego (siempre peligroso) cuyas consecuencias morales se le escapan. Pero no aparece en *Indiana Jones.*

Dijimos que *Indiana Jones y el templo de la perdición* es una película aparte. Para los lectores más jóvenes, quizás sea una sorpresa saber que este filme de 1984 es el primero que lleva el nombre del personaje en el título (de paso, algo similar sucedía con *La guerra de las galaxias:* el nombre *Episodio IV. Una nueva esperanza* no figuró hasta la reedición de la película tras el estreno de *El imperio contraataca,* la primera en decir "Episodio N"). Es todo un gesto. Lo segundo que sucede en la película es que se inicia con un musical totalmente absurdo en que la rubísima cantante Willie (Kate Capshaw) entona en chino cantonés "Anything Goes", clásico de Cole Porter. Pero en esa secuencia pasan más cosas: el cuerpo de Willie tapa parte del título de la película cuando se sobreimprime en la pantalla, y en un momento —de modo imposible para los asistentes del *night club* donde transcurre la acción— todo se transforma en un cuadro musical a lo Busby Berkeley. Eso sienta, definitivamente, el tono de la película: puede pasar cualquier cosa. Aquí Indy, por puro azar y después de unos veinte minutos, será perseguido por Shanghái, baleado, arrojado de un avión y deslizado por una pendiente nevada con un bote salvavidas acarreando a Willie y al niño Short Round (Jonathan Ke Quan). Todo parece ocurrir *in medias res*: Short Round está esperando a Indiana cuando a este le sale muy mal una jugada en el *night club,* que representa el final de una aventura anterior que se concatena con la que veremos en la película. La libertad es total, y la misión (recuperar unas piedras mágicas robadas por un culto demoníaco en algún indeterminado lugar del norte de la India) en realidad es una excusa para una serie de secuencias de acción física que incluyen el humor.

Pero hay algo más: *El templo de la perdición* es un cuento de hadas donde un ogro malvado ha secuestrado niños para esclavizarlos, e Indiana es el responsable de rescatarlos. Spielberg cuenta que leyó *La*

lista de Schindler una década antes de realizarla (la película se estrenó en 1993) y que no tenía la madurez suficiente. Indiana, el tipo que dice "nazis, I hate these guys", salva niños de ese campo de exterminio que es el templo, y es interesante notarlo, porque Spielberg, de nuevo, deja traslucir lo que pasa por su ánimo incluso mientras filma. Al mismo tiempo, la película es la declaración de cómo usar el cine como una maquinaria de placer y diversión total (divertir = llevar por otro camino; *El templo de la perdición* nos lleva por otro camino, también, a un asunto elemental) y un registro de pensamiento y ánimo de su realizador.

No hay más que comparar las secuencias de acción que abren las tres películas para entender el grado de autobiografía que incluyen. En la primera, Indiana escapa de una serie de trampas mortales que lo preocupan sin asustarlo. Pisa firme y solo termina gritando cuando una serpiente mascota se escurre por sus pies en el avión que lo "retira" del peligro. En la segunda, todo es una concatenación mecánica y abstracta de peligros sin fin, un encadenamiento cómico de *cliffhangers* que arranca en el bar Obi Wan (referencia directa a *La guerra de las galaxias*) y termina unos minutos después en un villorrio perdido en el Himalaya. En la tercera, asistimos a cómo el adolescente Indy (River Phoenix) encuentra el látigo, el sombrero y la aversión a las serpientes que visten a su personaje (mientras trata de recuperar un crucifijo de oro que pierde en perfecto reflejo a lo que sucede en la secuencia de apertura del primer filme). Y en el cuarto, Indy es traicionado en un depósito que guarda el arca de la Alianza —entre otras cosas— y huye de espías y villanos para caer en un pueblo fantasma, en medio de una prueba atómica, de la que se salva volando literalmente en una heladera, ícono del raro Estado de bienestar de la era Eisenhower. Nótese que hay una relación directa de progresión histórica y temática en las películas de la "saga": en *Los cazadores del arca perdida* y en *La última cruzada,* los malos son los nazis; en *La calavera de cristal,* una espía soviética (Cate Blanchett). El mundo se ha vuelto demasiado complejo y por eso es que, en un resumen que incluye un ovni que parte al espacio, Indy deja las aventuras. *El templo de la perdición* es una "precuela" (transcurre antes que *Los cazadores del arca perdida*), pero es como si no ocurriera nunca, o en un tiempo perdido y ahistórico. Mientras la saga es la historia de cómo un gran aventurero que se divertía con lo suyo se transforma en alguien que se angustia con el mundo que lo rodea y decide reconstituir una familia (salvando al padre o reconociendo al hijo y casándose), *El templo de la perdición* es una reacción contra esa posibilidad, la necesidad absoluta de jugar, aunque Spielberg no puede evitar que sus propias preocupaciones se

crucen. Es cierto, entonces, que (en el cine) todo puede pasar. Pero también —aprende Spielberg— que nuestra propia vida selecciona las aventuras, salva personas y pierde cualquier objeto mágico, que importa menos que cazar el tiempo de vivir con quienes se ama.

---

1. En su libro *Notes sur le cinématographe* (París, Gallimard, 1975), el cineasta Robert Bresson habla de los “modelos” como contraposición al “actor” en el cine. El “modelo” no es lo que se entiende por tal en el mundo de la publicidad, sino una persona que, al verse, funciona como modelo del personaje, lo es de modo transparente. Bresson explica en ese libro que no debe “actuar” —que es lo propio del teatro—, sino “ser”. Spielberg lleva esta lógica al campo del espectáculo de Hollywood, que es, desde el establecimiento de los grandes estudios en la era clásica, el lugar donde tal lógica ya se había sistematizado.

20
El gran cambio (*Hook* y *Siempre*)

En la carrera del director, hay dos películas que establecen la frontera entre el (fuerte) niño Steven y el (frágil) adulto Spielberg. Esas dos películas son *Siempre* y *Hook*. Ninguna fue un gran éxito comercial, y la primera es la única *remake* que realizó el director en toda su carrera, mientras que la segunda es la única secuela de una película que no dirigiera él mismo. Los dos son casos especiales por esas razones y por varias otras. Son las dos películas en que, de manera totalmente explícita, aparece el realizador al desnudo frente a temas sobre los que tiene más temores que explicaciones. Uno es la muerte; el otro, la paternidad (o la responsabilidad de ser padre). Las dos películas, además, abren por primera vez la puerta a la permanencia de lo fantástico, del elemento imposible, en el mundo más allá del final del filme.

Recapitulemos: hasta aquí, lo sobrenatural aparece en el mundo, hace lo suyo y desaparece. Es el motivador del cambio en los personajes, el motor de la aventura, pero su poder se termina en la transformación del héroe. Hay algún problema con esto: algunos héroes no son transformados. Puntualmente, Indiana Jones es, siempre, Indiana Jones. Lo conocemos audaz aventurero seguro de donde pisa y terminará su carrera (hasta hoy) como un audaz aventurero seguro de donde pisa. No así quienes lo rodean. Nombramos a Indiana Jones porque *La última cruzada* se estrenó el mismo año que *Siempre* (hay varios años con dos películas en su carrera y todos son especiales) y donde las consecuencias del cambio se ven claras.

Siempre es la *remake* de *Dos en el cielo* (*A Guy Named Joe,* de 1944), una película de Victor Fleming sobre un fallecido piloto de bombarderos que se vuelve ángel guardián de otro y además lo lleva a conquistar a su expareja, incapaz de olvidar al fallecido. Aquí se trata de bomberos aéreos, tipos encargados de apagar incendios forestales. El piloto que muere es Pete (Richard Dreyfuss) en el último trabajo del actor con Spielberg hasta la fecha. La anterior vez que lo vimos en una película del director fue en *Encuentros cercanos del tercer tipo,* y se iba

con los extraterrestres. Aquí es un piloto demasiado audaz que un mal día se estrella ante la vista de su mejor amigo (John Goodman) mientras su novia Dorinda (Holly Hunter) escucha el accidente desde la torre de control. Muerto, es recibido por Hap (Audrey Hepburn), una guía en el más allá que le indica la misión de cuidar a otro piloto, el novato Ted (Brad Johnson), y curar a Dorinda. Dorinda hace su duelo y comienza a enamorarse de Ted, para enorme disgusto de Pete. En una vuelta final, Dorinda toma el control de un avión para evitarle una misión casi suicida a Ted, es rescatada por el espíritu de Pete y este acepta la unión de la nueva pareja.

Es cierto: la aventura física es lo que lleva a los personajes a enfrentar sus decisiones, lo que es constante en Spielberg, y también es interesante ver que hay un más allá, lo que puede interpretarse como una especie de dulcificación de la realidad. Spielberg no se lleva del todo bien con la muerte, algo que parece negar de modo constante (véase, por ejemplo, su episodio para el filme colectivo *Al filo de la realidad* [*Twilight Zone],* de 1983). También puede verse que se clausura lo fantástico con el regreso definitivo de Pete al cielo. Pero hay algo aquí que no aparecía en las películas anteriores: la resignación. No, por cierto, la de Dorinda, sino la del propio Pete, que es —otra vez— el niño manipulador necesario en las películas del director. Aquí pasa de un manipulador travieso y enojado a uno satisfecho y feliz (aunque triste), y eso implica una resignación: el mundo sigue sin él.

Hook es aún más compleja y, con *Siempre,* implica un cambio rotundo. No fue un filme fácil de producir y tiene demasiadas estrellas en su elenco (Robin Williams como Peter Pan; Julia Roberts como Campanita; Dustin Hoffman como Hook). Está planteada como una secuela de la versión animada de Disney de la novela de J. M. Barrie *Peter Pan* (1953), pero es otra cosa. Un redivivo Hook rapta a los hijos de un ahora adulto y demasiado ocupado Peter, que ha olvidado completamente Nunca Jamás. Deberá rescatarlos volviendo a transformarse en aquel Peter, es decir, recuperando su infancia. Lo hace, pero Nunca Jamás tiene algunos problemas: Campanita confiesa que lo ama como mujer, por ejemplo. Los niños perdidos no lo reconocen porque Peter ya no tiene la capacidad de ser Peter. Y Hook no es un villano realmente, sino alguien que no puede aceptar —la metáfora es clara: el enorme cocodrilo que le comió su mano es ahora un reloj embalsamado— el paso del tiempo. Tal es el tema: el paso indefectible del tiempo y la imposibilidad de que las cosas sean como cuando uno es un niño. Hook es aquí el niño cruel, y Peter, el que olvidó que una persona no es solo una etapa de su vida.

En la película, hay dos detalles que merecen subrayarse. Spielberg,

es cierto, tiene un humor cruel, incluso pueril (el abogado devorado por el tiranosaurio mientras está en el inodoro en *Jurassic Park;* el remate de la secuencia de las duchas de Auschwitz en *La lista de Schindler*), que resulta a veces un golpe demasiado duro. Pero es raro que, además de matar, muestre una agonía, que es lo que sucede, en medio de una cómica batalla entren los niños perdidos y los piratas en el clímax del filme, con Rufio, un aliado de Peter, que primero lo rechaza y luego lo desafía hasta la traición. En ese momento sorprendente, en medio de una secuencia trabajada con el estilo colorido y desaforado del *cartoon* clásico, Spielberg reconoce algo: la muerte existe y es definitiva (lo que complementa la resignación de Pete en *Siempre*). El segundo momento sorprendente es el final mismo: todos regresan, la ahora anciana Wendy (Maggie Smith) reconoce a Peter —aún joven— y se contrasta el paso del tiempo. Es una secuencia triste, porque uno recuerda por qué está allí y ve en la niña que amó su propio futuro. Pero todo se matiza con Tootles (Arthur Malet), uno de los hermanos de Wendy, hoy anciano, que toma lo que resta del polvo de hadas y sale volando, dice "disfruta cada día" y marcha a Nunca Jamás en el último plano de la película. Peter dice que su aventura será vivir y será fantástica; Tootles, al final de su vida, decide ir a la fantasía. Por primera vez, y será más o menos constante de aquí en más, lo fantástico no se clausura: queda abierto.

En estas dos películas, Spielberg asume varias cosas. La primera, que su vida no puede ser solo el cine, que existen otros componentes (por ejemplo, la familia, el amor, etcétera) que lo afectan. La segunda, que la realidad del mundo adulto implica asumir sus límites aun conservando la esperanza. La tercera, que el arte hace posible lo imposible, pero solo el arte (en este caso, el cine). La cuarta, que la muerte es una auténtica clausura y es irreversible. La quinta, que el tiempo pasa más allá de lo que deseemos. La sexta, que se puede seguir jugando a condición de saber que el juego se termina. Aun cuando se trata de dos filmes que no figuran entre los más famosos o preferidos de los públicos (no así en el caso de los fans, que de todos modos tienen enormes reservas con *Hook*), son la frontera entre un cine hecho por un chico que podía jugar como nadie con el "mejor tren eléctrico que un niño puede tener" —la frase es de Orson Welles sobre el cine— y un cine realizado por un hombre que entiende que es un adulto. Quizás eso explique el exceso barroco de los decorados de *Hook:* llenar la pantalla cuando se empieza a sentir el vacío del paso del tiempo.

21

Monstruos del pasado (*Jurassic Park* y *El mundo perdido: Jurassic Park*)

El año 1993 es otro de esos en la carrera de Steven Spielberg en que el hiperkinético realizador y productor estrenó dos películas. Ambas son claves, también, en su filmografía: una es *La lista de Schindler,* el filme que le dio el Oscar muchas veces postergado, y la otra es *Jurassic Park,* que se convirtió muy rápidamente en la más taquillera de todos los tiempos (hasta entonces). Hay paralelos: gran parte de la acción en las dos películas transcurre en un lugar cerrado lleno de monstruos amorales, del que se debe escapar de algún modo. Por supuesto que son filmes diferentes en todo lo demás, pero vamos a llegar a sus lazos cuando nos ocupemos de *La lista de Schindler*. *Jurassic Park* es el primer filme totalmente reflexivo y autoconsciente de Spielberg, mientras que *El mundo perdido: Jurassic Park* es una de sus escasas películas completamente lúdicas, donde lo único que importa es responderse qué se puede hacer con el cine.

Jurassic Park está basado en un *best seller* de Michael Crichton, quien participó apenas en el guion, firmado por David Koepp. Un grupo de personas (dos paleontólogos, un matemático, un abogado, etcétera) es invitado a conocer una isla donde un multimillonario, ingeniería genética mediante, ha resucitado a los dinosaurios. Ya se sabe: los bichos son bichos y hacen lo que quieren, y los humanos la pasan pésimo hasta que los sobrevivientes logran escapar. En realidad, la historia es solo eso, lo que permite explorar, por un lado, las posibilidades técnicas del cine y, por otro, a los personajes a partir de sus gestos y elecciones, motivados por la urgencia y el peligro. Es, de nuevo, una película de acción. Aunque es mejor decir que se trata de una película de reacción: lo que importa es cómo se reacciona ante la imposible situación de seres humanos conviviendo con tiranosaurios, velocirraptores, triceratops, brontosaurios o gallimimus.

Uno de los temas más evidentes de la película es la paternidad: el paleontólogo Alan Grant (Sam Neill) no quiere ser padre y no tiene la menor empatía con los niños (la primera vez que lo vemos, explica con

lujo de detalles a un niño cómo tres velocirraptores lo destriparían vivo); su mujer, Ellie (Laura Dern), sí quiere ser madre. La aventura en el parque lo llevará a cuidar de los nietos de John Hammond, dos chicos más bien insufribles, y aprender de qué se trata eso de ser papá. Notemos aquí lo siguiente: Grant es el niño inocente de Spielberg que se emociona mirando lo imposible, asistiendo a la fantasía hecha realidad. A medida que transcurre la película, esto es menos importante que salvar la vida de los chicos y la propia. El otro personaje central es, justamente, Hammond (Richard Attenborough). Hammond es un anciano afable y lleno de humor, una especie de Papá Noel. Su ambición no es científica: en una secuencia notable, cuenta que comenzó utilizando la tecnología para montar un falso circo de pulgas, que lo suyo es el entretenimiento y el juego. En otra secuencia, explica con una película y una atracción de parque de diversiones el proceso de crear dinosaurios. Para Hammond, el asunto es cobrar por "vender" la felicidad de una experiencia. Es interesante que durante toda la película el *merchandising* de Jurassic Park está por todas partes, del mismo modo que fuera del cine en la época del estreno de la película. Hammond es el manipulador amoral, el que desea crear un mundo feliz aunque utiliza el poder de manera siniestra. Su verdadera meta es el control total, incluso de la naturaleza.

Hammond y Grant son los dos "niños" dentro de Spielberg: el manipulador cruel para el que la vida es un juguete más y el fascinado inocente que desea maravillas. Uno es el que quiere permanecer niño para siempre; el otro, el que toma conciencia de la necesidad de crecer. Entre ambos, el mundo (la naturaleza en forma de dinosaurios, que carecen de moral, de noción del bien y del mal, y por eso el más terrible de todos termina en el rol de héroe) se manifiesta indiferente. El que lo acepta triunfa. El que no, lo pierde todo. No es extraño que este sea el filme de Spielberg inmediatamente posterior a *Hook* y anterior a *La lista de Schindler*.

El mundo perdido: Jurassic Park es otra cosa. Es casi la parodia de *Jurassic Park,* o más bien su reflejo irónico. El protagonista es Ian Malcolm (Jeff Goldblum), el matemático un poco cínico que sale herido en la primera película. En el prólogo del filme, un yate de millonarios se detiene en una isla para un almuerzo. La pequeña niña de la familia camina por la playa hasta una zona de arbustos y ve un pequeñísimo animalito, un dinosaurio, de hecho. Trata de jugar con él; aparecen más animalitos, cada vez más hasta que la atacan; grita; la madre surge corriendo con un grito de horror y su boca abierta se transforma en el rostro de Malcolm, bostezando aparentemente en una isla tropical, aunque es solo un cartel publicitario en un andén de subterráneo. Antes

de comenzar, la película tiene un guiño a *Tiburón,* una sátira social y un estado de ánimo, ese bostezo de Malcolm. John Hammond invita a Malcolm a la isla porque hay algunos problemas y dice que hubo un accidente con una niña, pero que no pasó gran cosa (veremos luego que eso puede no ser cierto o ser espantosamente falso: otra vez el niño manipulador hace su aparición). En realidad, el problema es otro: le han quitado a Hammond el control de la compañía y quieren explotar a los dinosaurios contra su voluntad. Otro guiño: más de una vez, Disney-Hammond es casi el viejo tío Walt, un tipo afable que ama a los niños pero manipula todo a su voluntad de manera inflexible y perdió el control de las compañías que fundaba (y luego fundaba otras). En la isla, ya está la novia de Malcolm, Sarah (Julianne Moore), y Hammond usa su presencia para convencer al científico de viajar al lugar. El equipo lo conforman otras dos personas y, finalmente, la hija adolescente del matemático, que se cuela de manera inadvertida. La isla es Sorna, no el lugar del parque original, sino donde se criaban los dinosaurios, que por un raro milagro y tras un desastre natural que obligó a una evacuación han prosperado. La historia sigue, pero desarmarla completa es un poco inútil y —para el lector, sin dudas— algo tedioso.

La película se llama *El mundo perdido* porque el autor de *Jurassic Park,* Michael Crichton, escribió una secuela luego del inmenso éxito del primer filme. Pero *El mundo perdido* es el título de la novela más célebre de Arthur Conan Doyle después de sus historias de Sherlock Holmes. Pertenece a la serie del profesor Challenger y se acerca a la ciencia ficción y la aventura. En *El mundo perdido,* de 1912, Challenger explora un territorio perdido de América del Sur donde aún sobreviven los dinosaurios. Spielberg no pierde la referencia, pero hace otra cosa: comprende que todas sus ideas sobre el poder, la naturaleza, la vida y la paternidad, que sostienen la primera película, ya fueron dichas. Y de un modo lateral filma "obligado" una secuela: ante la primera aparición de los grandes dinosaurios y la cara de asombro de los presentes, Malcolm dice: "Sí, ahora todo es 'ah', 'uh', después vienen las corridas y los alaridos". Spielberg es más cáustico aquí.

Todo el filme es un homenaje al cine de aventuras, de terror, de monstruos. Cada secuencia de suspenso y peligro es una especie de coreografía que proviene de un lugar en particular: la cacería de dinosaurios tiene planos que vienen directamente de *¡Hatari!,* de Howard Hawks. La extraordinaria secuencia con dos autobuses colgando de un abismo, la "mochila de la suerte" de Sarah rompiendo poco a poco el vidrio que la separa de un precipicio, todo mientras dos tiranosaurios atacan a los protagonistas, es Hitchcock en estado puro.

El ataque en plena noche, en un plantío, de los velocirraptores, es *King Kong* (hay bastante de los episodios en la Isla Calavera). La llegada a San Diego del barco con el tiranosaurio y toda la tripulación muerta es, en parte, *King Kong* y, en mayor medida, *Drácula* (el episodio del *Demeter*). Y aquello que vemos del ataque de la tiranosaurio mamá buscando a su cría (aquí todo pasa por las mujeres, que resuelven las situaciones en lugar de los hombres, otra inversión respecto del primer filme) es todas las películas de monstruos que hemos visto. Spielberg, en ese clímax, se permite varios chistes de humor negro: el niño diciendo que hay un dinosaurio en su jardín; la tiranosaurio comiendo al perro de la familia; la secuencia, que analizamos al principio, del monstruo ingresando por aduana mientras se detiene a inmigrantes, etcétera. La belleza de la película, su fuerza, consiste en que es sobre nada o, para ser más claros, es sobre cómo reírse de las películas de Steven Spielberg (véanse al "indianesco" cazador que interpreta Pete Postlethwaite, o su ayudante, en manos de Peter Stormare). Todo su humor es negro como la constante vestimenta de Malcolm, un personaje asustado, nunca heroico, que solo corre mientras el mundo se derrumba a su alrededor. Al menos queda bien como padre, lo que no es poco, aunque tampoco demasiado. El dueto *Jurassic Park* es anverso y reverso de la medalla: una dice que la manipulación puede crear monstruos pero que la vida siempre se abre camino; otra, que no siempre se puede ser optimista respecto de nuestras propias invenciones. La primera es una narración segura y luminosa; la segunda, tortuosa y oscura. Una es la obra de un artista que quiere emocionar y la otra, de uno que quiere asustar. El mundo perdido de Spielberg es el del cine, un monstruo que adivina ya del pasado, y por eso lo trae a la pantalla para reutilizar sus reliquias más bellas en cada película.

22

La noche del futuro (*Inteligencia artificial* y *Minority Report*)

En la mitad justa de *El mundo perdido,* hay una secuencia genial donde dos tiranosaurios atacan el laboratorio rodante de los protagonistas. Dura alrededor de quince minutos, es puro suspenso (de hecho hay gente colgada de un precipicio durante un buen rato), y hacia el desenlace uno de los personajes, Eddie (Richard Schiff), tiene un final horrible, destrozado por las mandíbulas de dos tiranosaurios. La muerte de Eddie puede compararse con la muerte del abogado en *Jurassic Park:* el hombre se esconde en un baño y se sienta en el trono; el tiranosaurio tira las paredes abajo y lo devora. Pero el hombre en ese caso grita y no sufre. En el primero, Eddie se debate contra los animales, está a punto de abatirlos, casi sale de la situación, pero no: Spielberg, después de unos segundos y planos muy elaborados que cuestan su buen dinero y su buen esfuerzo, nos decepciona, y Eddie queda convertido en comida de dinosaurios. Esa crueldad es nueva en el director, es un humor negrísimo que no había aparecido de esa manera. Ya ha filmado *La lista de Schindler* y quizás pensara entonces que era imposible la diversión con dinosaurios después de Auschwitz.

No volvería a la fantasía o ciencia ficción hasta 2001, con *A.I. Inteligencia artificial,* sin dudas una de las películas más desoladoras y tristes de la historia. Antes, realizaría *Amistad* y *Rescatando al soldado Ryan,* dos filmes sobre historias reales que permiten hablar de la esclavitud y los prejuicios (una) y de la tragedia de la Segunda Guerra Mundial (otra). Las dos tienen finales angustiantes, pero lo veremos más adelante. Lo notable es que, en paralelo a la posibilidad de que lo fantástico permanezca abierto, también surgen epílogos "felices" pero más pesimistas. Un realizador de carrera paralela —y virtualmente opuesta, salvo porque es también genial— a la de Spielberg, John Carpenter, siempre deja sus ficciones (en general, fantásticas o terroríficas) terminadas pero abiertas: se vence al mal, pero es solo una batalla de una guerra continua, y lo que importa es la moral y la ética de la pelea. En el caso de Spielberg, es otra cosa: la paulatina toma de

conciencia de que el paso inexorable del tiempo hace que toda felicidad sea efímera.

Sobre el tiempo, y sobre la carrera de Steven Spielberg, trata *A.I. Inteligencia artificial.* Originalmente, era un proyecto de Stanley Kubrick, que comenzó con la compra de los derechos del cuento brevísimo de Brian Aldiss "Los superjuguetes duran todo el verano". Kubrick quiso hacerla muchas veces, encargó varias escrituras de guion, etcétera. Se la cedió (en principio, como proyecto compartido) a Spielberg, pero no pasó nada. Cuando Kubrick falleció en 1999, Spielberg decidió hacer la película. Se estrenó en septiembre de 2001, apenas unos días antes del atentado contra el World Trade Center de Nueva York, lo que resulta terrible: los edificios, abandonados y en ruinas, forman parte del epílogo de la película, ambientada en el siglo XXII. *A.I. Inteligencia artificial* es un cuento de hadas y una especie de relectura de *Pinocho,* del mismo modo que *El mundo perdido* es una relectura disfrazada de la novela de Conan Doyle. David (Haley Joel Osment) es un robot niño, un Mecha, el primero creado por una corporación que se dedica a hacer seres artificiales. Es, además, único por varias razones: no se han construido niños hasta entonces y es capaz de tener algo así como emociones. Un empleado de la empresa fabricante, cuyo hijo permanece desde hace años en coma, se ofrece para llevarlo a su casa y que su mujer, Monica (Frances O'Connor), tenga algo así como un sustituto. Monica primero lo rechaza, pero luego lo "fija" diciendo ciertas palabras que lo transforman para siempre (y ese "para siempre" es literal) en alguien que va a amarla sin reservas. David tiene como "juguete" a un Mecha oso de peluche, Teddy, que funcionará como Pepe Grillo y lo acompañará siempre. El hijo "real" de Monica despierta y, tras un accidente o travesura, el padre decide desconectar a David. Para salvarlo, Monica lo lleva a un bosque y lo abandona. De allí en más, David querrá convertirse en un niño de verdad para que Monica lo vuelva a querer, vivirá algunas aventuras terribles en busca del Hada Azul —Monica le ha leído *Pinocho* y él cree en el cuento— y, tras descubrir que han creado muchos como él, cae con un vehículo al mar y queda durante siglos congelado. Hay un epílogo: seres artificiales que han evolucionado de la propia tecnología humana lo descubren. David es lo único que queda de la memoria de la especie, y lo estudian y le preguntan qué desea. Les dice que a Monica. Teddy tiene un cabello de Monica y los seres le dicen a David que pueden clonarla, pero que solo va a durar un día, que los que alguna vez murieron no pueden volver para siempre a la realidad. David prefiere un día más con Monica y lo tiene: juega con ella, come con ella, duerme con ella hasta que ella, dormida, vuelve a

la muerte y una voz en *off* nos informa que David, por primera vez, logra soñar.

Es un cuento tristísimo y resumirlo es complejo. Hay momentos desoladores (la "feria de carne", donde se usa a los robots para destruirlos como espectáculo) y personajes bellos (Gigolo Joe, interpretado por Jude Law, el Mecha de placer perseguido por un crimen que no ha cometido, y que cumple en este *Pinocho* el rol del Gato y del Zorro). Pero hay un manipulador absoluto, el creador de David, el Dr. Hobby. Cerca del final, nos enteramos de que, de algún modo, la travesía de David, el sufrimiento, fueron planeados para que su mecanismo desarrollara emociones. Hobby es Hook o John Hammond: el que juega irresponsablemente con la vida de los otros y genera sufrimiento. David es el otro niño, el niño eterno fijado en la infancia y el amor por su madre, el que no puede (hasta el final) aceptar el paso del tiempo ni el cambio. Ambos son las dos caras de Spielberg, y es interesante notar que, después del giro que hace su carrera con *Siempre* y *Hook,* aquí el director comprende de modo definitivo que el cine es un refugio, pero no un hogar. La enorme tristeza que invade toda la película está, además, cercada por imágenes que provienen de su filmografía anterior: la luna llena de *E.T.* es aquí el globo del cazador de robots para la feria de carne, por ejemplo, y las motos de quienes capturan a los Mecha recuerdan a los dinosaurios. Hay más elementos (la feria sumergida bajo el agua tiene algo de la de la fallida *1941,* por ejemplo) que hacen pensar en un hombre que quiere dejar atrás la infancia pero, al mismo tiempo, nos dice que no puede. Es muy probable que el impacto de tristeza que representa esta película sea causado por una toma de conciencia absoluta respecto del paso del tiempo, lo que lleva a una mirada cruel sobre el propio cine. De allí la terrible oscuridad del filme.

Al año siguiente, Spielberg realiza su película más evidentemente "hitchcockiana", *Minority Report: sentencia previa.* Es su primera colaboración con Tom Cruise, un ícono del cine de acción y aventuras y uno de los mejores actores "ante la nada". Aclaremos: Cruise trabaja muchas veces en entornos virtuales, frente a pantallas azules que luego se llenan de explosiones, seres extraños o amenazas gigantes. Lo que debe concretar el actor es hacernos creer con su cuerpo y su interpretación que esas cosas en efecto están allí. En *Minority Report,* es Anderton, un policía del futuro que resuelve asesinatos antes de que se cometan. La fuente de los datos son tres "precogs", dos jóvenes y una mujer, que viven esclavizados y tienen visiones de lo que va a acontecer. Son un producto fallido de la ciencia; la más potente es Agatha (por Christie; cada uno de los "precogs" tiene el nombre de un

novelista policial; los otros dos son Dashiell, por Hammett, y Arthur, por Conan Doyle). Anderton, lo sabremos después, ha perdido a su hijo pequeño por una distracción en una pileta de natación. Sin poder superar ese secuestro, se ha separado de su mujer y pasa sus noches drogándose y recordando su vida pasada a través de un artilugio similar al cine 3D. Un día, el acusado de cometer un futuro asesinato es él mismo, y comienza a huir de sus propios compañeros y del agente del gobierno Danny Witwer (Colin Farrell), que no confía en el sistema. Ese personaje, rareza en Spielberg, es un católico practicante, y el duelo con Anderton será constante. El filme tiene mucha acción y es un misterio policial. Como otro filme policial-futurista, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), está basado en un relato (breve) de Philip K. Dick; aquí, también el tema es el tiempo y cómo no puede revertirse. Hay además bastante cinefilia: Hitchcock no solo está presente en el planteo de huida y del inocente perseguido por un crimen que no cometió, como sucede en *Los 39 escalones* (1935) o *Intriga internacional* (1959). Respecto de la última, Hitchcock le contó a François Truffaut (un fantasma en la vida de Spielberg, como vimos y veremos), en *El cine según Hitchcock,* que había pensado una secuencia donde el personaje de Cary Grant va a una fábrica de autos en Detroit y, mientras conversa con una persona, detrás de él se va ensamblando un auto: la secuencia termina con la apertura sorpresiva del auto totalmente ensamblado y un cadáver cayendo de él. Spielberg hace su versión de esa secuencia nunca realizada en una escena de fuga: el auto se construye sobre Anderton y le permite escapar de Witwer. Hay varios momentos de reescritura del cine de suspenso en la película, y bastante humor negro (el ojo de Anderton, que casi se pierde en una rejilla; el personaje del cirujano que interpreta Peter Stormare, etcétera). Finalmente, Anderton será víctima de una manipulación por parte de Lamarr Burgess (su jefe y figura paterna, interpretado por Max von Sydow), que ha logrado "grabar" un falso recuerdo en Agatha y, ante la posibilidad de que Anderton lo descubra, le tiende una trampa.Las obras de Philip K. Dick siempre cuestionan el estatuto de la realidad, algo que sucede en todas las adaptaciones al cine de sus narraciones, como *Blade Runner* o *El vengador de futuro* (Paul Verhoeven, 1990). Como sabemos, para Spielberg la realidad —su realidad— es el cine. El filme maneja varias cuerdas; una sorprendente es la del libre albedrío, y el personaje que lo manifiesta es el de Witwer, que es católico y practicante, algo raro en la población spielberguiana, puntualmente secular, salvo los religiosos judíos en *La lista de Schindler.* Anderton en definitiva no comete el crimen del que se lo acusa, porque puede decidir no hacerlo. Las visiones de los "precogs" son reales, y el trabajo de Anderton es como

el de un crítico de cine: analizarlas absolutamente como quien ve una película para descubrir el detalle que lo lleve al futuro asesino. Sin embargo, a veces los "precogs" "no se ponen de acuerdo" y generan un "reporte minoritario": algo que Anderton busca para que lo exculpe (lo que lo introduce, por ver lo que no debe, en el universo hitchcockiano de algo terrible que sucede mientras el universo parece normal e indiferente). En esta película, por primera vez, Spielberg se acerca a Brian De Palma, en especial en la bellísima y terrible secuencia de las arañas electrónicas que invaden un edificio en busca del fugitivo Anderton. El leitmotiv visual de la película es la mirada: todos estamos identificados por nuestros ojos, y es lo que vemos o creemos ver lo que guía nuestras acciones.

Ahora bien: hay una enorme diferencia con De Palma, quien cree que ese mundo del mirar constante es un infierno. Spielberg cree en la visión: cree que el cine puede recomponer la realidad a la medida de nuestros deseos (mientras que De Palma cree, agudizando lo que pensaba el católico Hitchcock, que estamos sometidos al mal y que la tentación de la mirada nos pierde, algo que puede entenderse de modo perfecto con *Doble de cuerpo,* de 1984). El verdadero crimen que se comete en *Minority Report* es el asesinato de la madre de Agatha, y Agatha es una prisionera mágica, una princesa durmiente y encantada. Su historia es la de un cuento de hadas, y ella debe ser rescatada del monstruo. En una secuencia clave, Agatha recorre la habitación del hijo perdido de Anderton y, ante ambos padres, narra una visión: que el chico no ha muerto, que escapó, que tiene y tendrá una vida feliz, que será deportista, que amará y será amado. La resolución del misterio es menos importante que el epílogo: Anderton vuelve a su mujer, ahora embarazada, y los tres "precogs", en un plano realizado con una cámara que se evade hacia las alturas, viven separados del mundo, en una casita de cuento de hadas, leyendo tranquilos, alejados de sus visiones. Pues bien: toda la película está rodada en tonos azulados, glaucos, oscuros muchas veces, excepto ese epílogo totalmente rodado con tonalidades anaranjadas y ocres, colores cálidos de paisaje bucólico bajo luz crepuscular. Lo mismo sucede con el "día perfecto" de David en *A.I. Inteligencia artificial,* aunque filmado en interiores (también culmina con la cámara alejándose mientras observa a los personajes a través de una ventana). En los dos casos, la historia transcurre en modos nocturnos, y el epílogo, en un mundo diurno. En estas dos películas, realizadas antes y después del 11/S (no por nada la segunda es sobre la vigilancia, tema sustancial entonces bajo la administración de George W. Bush), Spielberg muestra un enorme pesimismo, pero aún conserva la idea de que existe algo bueno en las personas, algo justo

que permite un poco de felicidad. Tanto los “precogs” como David siguen existiendo cuando los filmes terminan, a la luz del cine, de una puesta en escena que —esto también es pesimismo— resulta un último refugio.

23

Malos aliens (*Guerra de los mundos*)

Guerra de los mundos es una de las películas más terroríficas de la historia reciente del cine. Es, además, una adaptación bastante fiel de la novela homónima de H. G. Wells, escrita en 1897. En el libro, Wells tomaba la invasión de los marcianos (eran marcianos, no así en la versión de Spielberg) como un modo de criticar el endiosamiento de la tecnología y la "razón", rémoras del siglo XIX, cuando estaba por iniciarse el XX. También de cómo los seres humanos, ante el caos, perdemos toda posibilidad de ser civilizados. Aunque para muchos esta no es una película capital del realizador, lo es en más de un sentido. Un pequeño detalle: el título es *War of the Worlds;* a diferencia tanto del original literario como de la adaptación famosa de 1953, en plena Guerra Fría, a cargo de Byron Haskin, a la versión de Spielberg le falta el artículo *The* ("la"). No es una guerra definida, sino algo más general, algo que puede repetirse. Un estado de las cosas.

El filme se ambienta en el presente, en Estados Unidos (como la versión de Haskin), y está plagado de episodios caóticos. Ray Ferrier (Tom Cruise) es un obrero portuario que maneja grúas de carga. Es inmaduro, está divorciado y tiene dos hijos, el adolescente Robbie (Justin Chatwin) y la niña Rachel (Dakota Fanning). Debe cuidarlos un fin de semana: su exmujer (Miranda Otto) está embarazada de su nueva pareja. Ray no tiene la menor idea de cómo cuidar bien a sus hijos, su casa es un desastre y no tiene demasiadas luces. En ese contexto, sobreviene la invasión extraterrestre. La primera secuencia de ataque tiene ecos iconográficos del 11/S: los rayos de los trípodes alienígenos transforman a la gente en polvo, similar al polvo de cemento que cubrió a quienes huyeron del derrumbe de las Torres Gemelas. Ray huye con sus hijos: su hija pregunta si son "los terroristas". Entre las peripecias, sobreviven a un avión que cae en una casa —la de la madre ausente—, son víctimas del ataque de una turba desesperada que quiere arrebatarles —y lo logra— el vehículo, y ven cómo una nave extraterrestre destruye un transbordador o incendia un tren en marcha. Los monstruos se ven siempre lateralmente: Spielberg coloca el punto

de vista en Ray, en los terrestres en tren de ser aniquilados. Aquí no hay, como en la versión de 1953 —y como en la novela— alguna presencia de la religión: el primer edificio que cae en pedazos, partido al medio, es una iglesia. El primer ataque es visto a través de la lente de una cámara de video que cae al piso. Somos, constantemente, las víctimas. En medio del filme, Robbie quiere reunirse con las fuerzas que intentan defender la Tierra, y Ray debe decidir entre seguir a su hijo para impedírselo o cuidar a Rachel. Hace lo segundo y entramos en la zona más terrible del cine de Steven Spielberg hasta ese momento.

En la película, ya hemos visto varios momentos que recuerdan a las tragedias de sus filmes "históricos" anteriores: la lluvia de ropa que es indicio de muertos recuerda a *La lista de Schindler;* el trípode subacuático que hunde el ferry está filmado como el animal de *Tiburón* cuando los tres protagonistas lo ven por primera vez, y la invasión de los extraterrestres (que se asustan de una bicicleta, un chiste irónico respecto de *E.T.*) a un sótano tiene una coreografía similar a la de la secuencia de la cocina y los velocirraptores en *Jurassic Park.* Pero si bien los ecos aparecen, son menos evidentes que en otros casos. Aquí sucede otra cosa: Spielberg construye suspenso desde la mirada de los personajes. Como señaló muy bien Gustavo Noriega en un artículo sobre el filme en la edición de la revista *El Amante* de julio de 2005, los efectos especiales aquí no ocupan el primer lugar. Es más frecuente ver las consecuencias de las acciones de los extraterrestres que a ellos mismos. En todo momento, el punto de vista es el de los humanos atacados por una entidad poderosa e inasible. Queda claro que esta es la otra cara de *Minority Report* en relación con el 11/S: mientras *Minority Report* habla de las consecuencias de la vigilancia paranoica permanente (y cómo es necesaria para cierto orden económico o social), *Guerra de los mundos* explica cuál es la causa para el miedo y qué consecuencias se extraen de la desesperación que termina provocando la paranoia permanente. Los momentos de mayor terror de la película tienen que ver con los hombres, y no con los extraterrestres: el secuestro del vehículo en el que viajan Ray y sus hijos, el intento desesperado de la masa por abordar un ferry finalmente condenado y la secuencia en el sótano de Harlan (Tim Robbins), que implica otro giro en la obra del autor.

La novela de H. G. Wells está narrada por un hombre cuyo nombre desconocemos. Los marcianos invaden la Tierra y, en el intento de huida, nuestro hombre se separa de su mujer y no vuelve a encontrarla hasta, milagrosamente, el final. La novela está dividida en dos partes: "La llegada de los marcianos", que relata la derrota humana (y que describe en parte las aventuras del hermano del protagonista), y "La

Tierra bajo los marcianos", que muestra desde un punto de vista muy restringido las consecuencias de la invasión. Sabremos que los marcianos utilizan a los humanos como comida de un modo macabro y que la hierba roja que los acompaña es parte de la colonización. Esta segunda parte tiene dos personajes extraordinarios: un cura y un fogonero. El protagonista termina, después de una serie de aventuras, en el sótano de una casa, al lado de un enorme pozo donde los marcianos trabajan, y acompañado de un cura. Ese cura se desespera y, presa de pánico, grita, atrayendo a los marcianos. El protagonista toma un cuchillo para matarlo, pero solo lo desmaya con el mango, incapaz de un crimen. Un marciano, finalmente, lo toma. El fogonero es un hombre que tiene un plan para restablecer la humanidad desde una resistencia subterránea y así, en el futuro, reconquistar la Tierra. Es un utopista (y también en parte un fascista *avant la lettre*), a quien el protagonista abandona. Sabemos que, al final, los marcianos mueren solos, vencidos por los virus y las bacterias de la Tierra contra las que no están preparados. El filme de Spielberg reúne al cura y al fogonero en el personaje de Harlan: luego de un ataque, Ray tiene que decidir entre dejar ir a Robbie, que quiere unirse a las tropas, y cuidar a Rachel, a quien está a punto de perder. Sigue a la niña, y son rescatados de un desastre por Harlan. Este tiene un sótano equipado para resistir y sueños de reconquista, pero ha enloquecido. Ray teme que su comportamiento atraiga a los extraterrestres. Cuando la situación se vuelve insostenible y Ray teme por Rachel, le venda los ojos a la niña, le pide que cante en voz alta y se encierra con Harlan para asesinarlo. El momento es de una tensión insoportable y es moralmente indecidible. Respecto de la novela, lo que refrena el acto de matar en el protagonista literario consiste en que está solo, nadie depende de él y se deja llevar por el remordimiento. Aquí está Rachel, y Ray aprende a ser padre con un acto terrible, la secuencia más oscura de toda la filmografía del autor, incluso más que los momentos en extremo amorales de *La lista de Schindler, Rescatando al soldado Ryan* o *Múnich*.

Y tras esto tenemos la única verdadera aventura de la película. Rachel es tomada por los marcianos y "guardada" en una jaula con otros humanos. Ray la sigue y se hace capturar para salvarla. Tiene consigo unas granadas que sacó del sótano de Harlan. Un tentáculo toma uno por uno a los cautivos para comerlos. Uno se acerca a Rachel, Ray se mueve y es tomado a su vez, pero lleva consigo las granadas. Un soldado también cautivo lo toma del brazo mientras se lo succiona dentro del trípode; otros cautivos deciden seguir su ejemplo y se establece una puja entre los humanos y el aparato extraterrestre.

Logran sacar a Ray de esa “boca” y este muestra que quitó los seguros de las granadas. La nave estalla y la jaula cae en un árbol, liberando a todos. Ese momento es pura creación Spielberg y es el optimismo en el espíritu americano: todos juntos —guiados por un soldado— contra el mal para derrotarlo. De allí en más, la derrota extraterrestre sorpresiva y repentina por los microorganismos y la llegada al hogar de la abuela materna de los chicos. Allí Ray descubre que su exmujer está bien y que Robbie ha sabido llegar por las suyas y, finalmente, se abraza con él. Ese final de reencuentro es similar al de la novela (el protagonista reencuentra a su esposa y a su hermano), aunque adaptado al tema de la familia disuelta que se reúne de algún modo, más el paso de la inmadurez a la madurez de un padre. Esa es una clave bien personal que habla tanto del propio realizador como de su padre. Pero incluso la emoción que generan el uso de la luz y el calvario previo al reencuentro se enturbia en la absoluta desesperación vista antes, desesperación que en más de un momento lleva al asesinato, incluso por parte del propio Ray. Spielberg descubre en esta fantasía algo real: que nada es intrínsecamente bueno o malo; que si hubo extraterrestres angelicales puede haberlos diabólicos, y, sobre todo, que el caos genera desesperación y la desesperación envilece. Aun cuando el espíritu americano queda a salvo en la secuencia del salvataje, deja de ser un valor universal: existe, pero no siempre puede balancear la desesperación. A esa conclusión ambigua, en plena “guerra contra el terror”, arriba Spielberg. De allí que el final solo sea feliz para los tres protagonistas: lo demás permanece en el horror. No fue “*la* guerra de los mundos”, única y singular, sino una guerra continua del hombre, desconcertado, consigo mismo.

24

La infancia recuperada (*Las aventuras de Tintín* y *El buen amigo gigante*)

En el campo puramente fantástico del cine de Spielberg, hay dos películas —recientes y notables— que utilizan técnicas evidentes de animación. El término "evidente" viene a cuento porque la mayoría de las películas de gran presupuesto que vemos en los últimos años, incluso dramas realistas, incluyen alguna imagen de síntesis o generada digitalmente y animada según reglas que vienen de manera directa del viejo *cartoon* (aunque tengan, es obvio, otras aplicaciones). Esas animaciones —piense el lector en varias secuencias de acción de la serie *Rápidos y furiosos,* iniciada en 2009, por ejemplo— no son "evidentes", no tienen que notarse. Lo mismo sucede con los dinosaurios de ambas *Jurassic Park* o con muchas secuencias de las películas del realizador posteriores a la saga de los dinosaurios. Pero tanto *Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio* como *El buen amigo gigante* muestran lo falso de modo ostensible. En el primer caso, se trata de hallar un modo de volver más o menos realista y tridimensional el diseño de "línea clara" y colores puros de Hergé para su célebre historieta; en el segundo, de integrar seres irreales y de cuento de hadas a un mundo que no es tan realista como parece. El primer caso, además, fue el gran sueño de Spielberg durante mucho tiempo (recordarán la "anécdota Polanski" y que el realizador polaco estaba en el set de *El templo de la perdición* porque Spielberg quería que interpretase a Tintín). Las dos películas tienen algunos elementos de los temas centrales de su obra, pero parecen ejercicios de estilo un poco aparte. O no tanto, porque debido justamente al uso de la cámara, del color, de la música y de la actuación son fácilmente reconocibles.

Tintín fue un fracaso comercial. Spielberg y el neozelandés Peter Jackson, realizador de la saga *El señor de los anillos* [The Lord of the Rings] (2001-2003), pensaban hacer un filme cada uno alternando los roles de director y productor, y un tercero juntos. Solo se hizo el primero, con Spielberg en la dirección y Jackson en la producción. Los motivos del fracaso son totalmente inasibles: la película es muy buena.

De hecho, es la mejor de las realizadas íntegramente en captura de movimiento. La técnica consiste en vestir con un traje azul al actor y llenar el cuerpo y el rostro de pequeños leds. Eso se registra en una computadora, que "filma" el mapa de puntos y permite capturar todo lo que el intérprete hace, incluso los gestos. Sobre ese mapa se diseña un personaje. Es un modo preciso y sofisticado de una técnica inventada en 1914 por Dave Fleischer. Aquí los actores Jamie Bell (Tintín), Andy Serkis (el mayor especialista en captura de movimiento: fue Gollum en *El señor de los anillos,* Kong en *King Kong,* dirigida por Peter Jackson, de 2005, y Caesar en la nueva serie de filmes de *El planeta de los simios,* [Planet of the Apes] 2013-2017; aquí es el capitán Haddock) y Daniel Craig (Sakharine) son ellos y, al mismo tiempo, los personajes clásicos, porque el diseño los mezcla de modo armónico, ya en sí misma una hazaña tecnológica. Pero hay algo más: Spielberg lee correctamente la historia. Tintín es un personaje demasiado seguro de sí mismo, un adolescente genial, periodista aventurero, que puede ignorar cosas, pero siempre pisa sobre tierra firme y, en definitiva, logra lo que se propone. Es Indiana Jones en más de un sentido, excepto por el dinamismo o cierta violencia. Hasta que Haddock aparece borracho y capturado en un buque en alta mar, el filme no es más que una extraordinaria sucesión lúdica y abstracta de secuencias de acción (la persecución del perro Milou de un automóvil en marcha, por ejemplo). Haddock lo vuelve humano en el sentido más amplio posible. Es un alcohólico —el alcohol le ha apagado un poco las luces—, un tipo que debía ser un héroe por tradición familiar y no tuvo ni la capacidad ni la posibilidad por haber nacido a destiempo. Pero su encuentro con Tintín, con la aventura, con el peligro como incentivo, lo cambian. Haddock es realmente la película y siempre fue el corazón de *Tintín,* la historieta. Eso se ve en la enorme secuencia —un plano secuencia, de hecho— en que los protagonistas persiguen a un ave que ha robado un papel importantísimo mientras huyen de los villanos, una inundación causada accidentalmente por Haddock arrasa una ciudad en la costa norafricana y se desarma en pedazos una motocicleta. Tintín nos emociona por el peligro que sufre y nos asombra por las soluciones físicas y de puro movimiento que encuentra; Haddock, por el miedo y el vértigo que padece al intentar ayudar a su amigo (y algo similar pasa con Milou). Spielberg se permite jugar sin dejar de lado el hecho de que Tintín y Haddock son dos solitarios, dos tipos que se quedaron sin familia y que, en un último instante, la van a encontrar el uno en el otro y con la profesión de la aventura. El cine totalmente artificial y pura superficie (aunque esta película es 3D, en un uso brillante de esa ilusión) se vuelve un hogar sólido.

El buen amigo gigante mezcla registro real de actores con captura de movimiento. Transcurre en dos mundos: una Inglaterra estilizada, más o menos contemporánea pero con el tono y el estilo "disneyano" de *Hook,* y una isla remota donde viven gigantes caníbales. Es también, como *Tintín,* una adaptación, en este caso de una novela de Roald Dahl. Aquí hay una aparente contradicción. Dahl escribió muchas novelas para niños, así como cuentos policiales, humorísticos y eróticos, menos conocidos que su trabajo infantil. Pero siempre fue un ironista, un escritor que no desdeñaba las tristezas y las trataba con total normalidad en sus libros. No tenía horror a la muerte o al paso del tiempo ni desconcierto ante eso (el final de *Las brujas,* por ejemplo, es hermoso, triste y sabio al mismo tiempo), y confiaba en que el niño era tan inteligente como el adulto para comprender la ironía. Spielberg también lee bien en este caso. En general, como vimos, siempre lee bien cuando adapta un texto: lo que nos comunica es el sentido que su propia mirada y su experiencia le otorgan, qué es lo que le parece importante de lo que está en la letra (y su cine está lleno de adaptaciones literarias). En este caso, se trata de una huérfana raptada por un gigante; descubrimos que ese gigante es el único que no quiere comerse a los humanos, el único ogro amable. La niña se llama Sophie (Ruby Barnhill) y, por quedarse leyendo insomne, ve al gigante (Mark Rylance en captura de movimiento), quien se la lleva consigo porque nadie debe revelar al mundo la existencia de su especie. El gigante tiene una suerte de trabajo: captura sueños y los sopla a quienes los necesita. Y un problema: es maltratado por sus hermanos porque no quiere comerse a la gente. Y, por otro lado, los gigantes tienen un plan para volver al mundo y comerse a los niños. Sophie convence a su amigo para que la ayude a evitarlo, y ambos se entrevistan con la reina de Inglaterra (Penelope Wilton), lo que genera en definitiva la invasión a la tierra de los gigantes y el final de la amenaza. Sophie encuentra una familia y el gigante, un objeto de su imaginación, terminará acompañándola en cada sueño.

La película está construida como una serie de viñetas, de episodios con pequeñas aventuras. Algunas son cómicas (el gigante en el palacio); otras, de puro suspenso (la niña escondiéndose del resto de los gigantes). Pero en el centro del filme está su núcleo y sentido. Nuestro gigante tiene un don y una maldición: sus enormes orejas le permiten escucharlo todo, todas las historias, lo más bello y lo más terrible. Eso le posibilita elegir qué sueño es para quién. En la secuencia central, lleva a Sophie a un lugar, un árbol que se refleja en un lago. Pero salta al lago y aparece en el reflejo: allí es donde se generan los sueños. Captura uno dorado, raro, que es para Sophie; Sophie captura uno rojo,

una pesadilla muy mala que dice: “Mira lo que has hecho, no habrá perdón”. Luego ambos vuelven a la ciudad y el BFG (Big Friendly Giant, el nombre que toma desde entonces el personaje) sopla un divertido sueño azul en un niño. Antes, le pregunta a Sophie (una niña de anteojos permanentes y pelo corto, una versión “chica de Dickens” de Steven Spielberg) cuál sería su mayor deseo. “Hacer a todos felices”, responde. Pues bien: en este filme, el primero que Spielberg hace para Disney, el realizador toma de nuevo el cine como materia (de allí las referencias) y comenta cuál es su lazo, su identificación con Mr. Walt: “Hacer a todos felices” ofreciendo sueños. No hay nada cínico, y sí algo un poco triste y un poco irónico en un hecho notable: Spielberg hace del cine su biografía y de las películas, la construcción de un refugio propio donde sus ideas sobre el mundo funcionan. Pero en esta película el realizador reconoce que el artista termina siempre fuera de la obra. La infancia —en *Tintín* con el puro juego de la aventura; en *El buen amigo gigante* con la recuperación final de una familia— se recobra solo como sueño e imaginación y solo para los otros. “Somos viejos como la tierra”, dice el gigante: de eso se trata ser un contador de cuentos.

CUARTA PARTE
Las anomalías

25
Interludio: Spielberg productor

El crítico argentino Ángel Faretta describió alguna vez a Steven Spielberg como un productor, un generador de ideas, y no un cineasta, un artista. Tiene algo de razón: literalmente, el productor de un filme (en especial el productor ejecutivo) es aquel que consigue los recursos materiales para que se lleve a cabo (el productor a secas suele ser quien pone el dinero). En general, en la tradición de Hollywood, es alguien muy involucrado en la película y muchas veces toma decisiones que definen su estética. Los ejemplos de Irving Thalberg (*Ben-Hur,* Fred Niblo, 1925), David O. Selznick (*Lo que el viento se llevó [Gone with the wind],* Victor Fleming, 1939), Val Lewton (*La marca de la pantera [Cat People],* Jacques Tournur, 1942) o en tiempos más modernos Roger Corman (también director, *La máscara de la muerte roja,* 1964) son claros. Aunque el más contundente, en la medida en que su influencia generó un estilo que sobrevivió con éxito a su propia muerte, es de nuevo Walt Disney. Disney no figura nunca como director de sus películas, pero tenía un control absoluto del material y, sobre todo, de la narración. Eran sus temas y sus obsesiones los que aparecían en el trabajo de los demás, aun cuando podemos distinguir estilos gráficos en lo que hacían dibujantes como Bill Tytla, Art Babbitt o Ward Kimball. Por eso las películas "son de Disney" en el mismo sentido en que *Vértigo* "es" de Alfred Hitchcock o *Más corazón que odio* "es" de John Ford. El caso de Spielberg es similar.

Solo que Spielberg aparece en un momento de la historia del cine en que la autoría, la idea de que un cineasta es el autor completo de la película y que esta debe ser un retrato de sus obsesiones y su visión del mundo, ya era parte de la formación de los realizadores. Pertenece a la generación del neo-Hollywood, los influidos tanto por la Nouvelle Vague como por la tradición clásica. Cuando Spielberg comenzó a producir además de dirigir, tenía una segunda generación de cinéfilos con discurso propio. El encuentro de dos mundos produjo un nuevo cimbronazo en el cine después del estado de ira de los setenta, y en la década de los ochenta hizo aparición un cine de gran entretenimiento

que mezclaba la fantasía y el humor (a veces oscurísimo) con la crítica social y cierta esperanza. Ese cóctel es puro Spielberg desde su primer largo como productor, *Quiero tener tu mano* [I wanna hold your hand] (Robert Zemeckis, 1978), aunque el sabor no siempre ha sido agradable.

Las producciones de Spielberg siguen, también, su propio derrotero personal. Existen varias que tienen que ver con el lugar que ocupa la fantasía en la vida de las personas, y cómo exceder los límites de esa fantasía puede llevar al peligro. Siguen, pues, la lógica de la "clausura de lo fantástico" que el director mantuvo, como vimos, hasta *Hook*. Entre estas películas, aparecen *Gremlins* (Joe Dante, 1984), *Volver al futuro* [Back to the Future] (Robert Zemeckis, 1985), *Los Goonies* [The Goonies] (Richard Donner, 1985), *El secreto de la pirámide [Young Sherlock Holmes]* (Barry Levinson, 1985) y *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* [Who framed Roger Rabbit?] (Robert Zemeckis, 1988). (1) Hay más y tienen en común, asimismo, que se trata o bien de óperas primas de profesionales que han trabajado en otros campos de Hollywood, o bien filmes de directores que necesitaban un gran éxito de taquilla, como si Spielberg estuviese entonces formando su propio "sistema de estudios" con la productora Amblin, que le pertenece. Evidentemente, el sueño de reconstruir Hollywood para las nuevas generaciones, más la sombra protectora de Disney (y de Thalberg, a quien suele citar como ejemplo en entrevistas), tuvo tanto peso que lo llevó, en la década siguiente, a formar con David Geffen y Jeffrey Katzenberg (el primero, un importante productor discográfico; el segundo, el responsable del "renacimiento" del largo animado en Disney desde *La sirenita [The Little Mermaid]* de 1989, hasta *El rey león [The Lion King],* de 1994) su propio gran estudio, Dreamworks SKG. Y el peso de Disney se nota, además, en que entre las producciones que llevó adelante en los años ochenta aparecen dos filmes de animación "grandes", en un momento de eclipse del género: *Fievel* [*An American Tail*] (de 1986, un ratón ucraniano que emigra a América, la historia de su abuelo Fievel Posner) y *Pie pequeño en busca del valle encantado [The Land before Time]* (1988), ambas de Don Bluth, un ex-Disney que respetaba ese estilo en sus propias películas. Todas estas producciones eran "familiares" y ponían al día el género de la fantasía para todo público con ironías y elementos a veces sangrientos (varias muertes causadas por los gremlins) o por lo menos riesgosos (la relación entre Marty McFly y quien más tarde será su madre en *Volver al futuro*). Hay una comprensión del público, del pulso de lo masivo, que era también propia de los dueños de los grandes estudios clásicos que le permiten esto. Pero al mismo tiempo existe en estos filmes un elemento crítico: en todos se ve el otro lado de lo que

encubría la fantasía. Por eso estaban perfectamente sincronizados con la era Reagan, con ese intento de volver de un modo artificial a valores conservadores mientras la economía generaba desocupación, por un lado, y el surgimiento de una nueva generación de millonarios gracias a la especulación financiera, por el otro. Eran los Estados Unidos que había hecho recrudecer la retórica de la Guerra Fría, y cuyo discurso era aplaudido pero no del todo creído. Ironizar al respecto fue la norma: la fantasía que pone en funcionamiento Spielberg entonces (además de tener por objeto la creación de herramientas que hicieran cada vez más perfecta la representación de lo imposible) tiene como fin revelar las contradicciones de un estado de las cosas. La década termina con *¿Quién engañó a Roger Rabbit?,* un filme *noir* donde la corrupción, el sexo y la traición son las herramientas del gran dinero para arrasar cierto estado de las cosas, representado por los personajes del *cartoon* clásico tanto de Disney como de Warner Bros. Ese filme, que cuenta con el gigantesco aporte de la animación tradicional a cargo de dibujante canadiense Richard Williams, resume toda la obra de Spielberg como productor en los años ochenta: ahí está el amor por la animación clásica (que lo llevaría además a crear series para televisión en la década de 1990, como *Tiny Toons* o las muy superiores *Freakazoid* y *Animaniacs*), por los géneros tradicionales y, sobre todo, una cierta nostalgia por la imposible recuperación del tiempo. El filme narra una manipulación en que se quiere culpar de crímenes a los personajes de animación, que viven en su propio barrio, de tal modo de poder arrasar con ese lugar y construir allí una autopista, corrupción judicial, policial y empresaria mediante. No deja de ser interesante que, aun cuando al final la operación se desbarata, en el "universo actual" esas autopistas existen y arrasaron un paisaje urbano tradicional.

En los años noventa, Spielberg produciría a autores más establecidos (*Cabo de miedo [Cape Fear],* Martin Scorsese, 1991; *Los puentes de Madison [The Bridges of Madison County]* de Clint Eastwood, 1995) y varios éxitos de aventuras o fantasía (*Twister,* de Jan de Bont, 1996; *Hombres de negro [Men in Black],* de Barry Sonnenfeld, 1997, etcétera), pero la novedad fue que le prestó más atención a la televisión, tanto con las series de animación mencionadas, realizadas para Warner Bros., como con otros programas más realistas, como *Seaquest* y *Patrulla de asfalto.* Al mismo tiempo, tras el éxito de *La lista de Schindler,* produjo documentales sobre el Holocausto y creó la fundación Shoah para preservar en audiovisual testimonios sobre esa tragedia. Luego de *Rescatando al soldado Ryan,* produjo con su estrella Tom Hanks dos series bélicas de alto presupuesto: *Band of Brothers* y *The Pacific.* La estrategia parecería ampliar a la televisión un universo que nace en el

cine (la serie *Terra Nova,* sobre humanos del futuro enviados en el tiempo a épocas de los dinosaurios, tiene que ver con varias de sus ficciones). La lista es enorme y creciente. Lo que sí queda claro es que la impronta personal está en todas partes: Spielberg transformó su nombre en marca, el mismo camino de Disney, pero con verdadero control económico.

Más allá de esto, es claro el juego de obsesiones. Entre sus producciones del último lustro, aparece *Super 8,* de J. J. Abrams (2011). Ese filme narra la historia de un grupo de preadolescentes que, mientras crean una película de terror en super 8 para un concurso, se ven envueltos en un tremendo accidente ferroviario que libera a una criatura extraterrestre. Todos los tópicos de Spielberg están allí, en especial si se tiene en cuenta que la película transcurre en 1979. Hay dos familias en disolución, una conspiración militar, un extraterrestre perdido que quiere volver a su hogar, una amenaza mortal del tipo de *Tiburón.* Pero sucede algo curioso: Abrams habla de su propia historia como cinéfilo, que está teñida —tiene 51 años— por la experiencia de los años ochenta y por el cine de Steven Spielberg. En esa película, se ve una de las mayores influencias del realizador: transformar la nostalgia y los recuerdos perdidos en un gran espectáculo fantástico para otros. Casi todas estas películas —o todas—, más que nada las de la década de 1980, tienen la recuperación del pasado como norte. En cierto sentido, el productor Spielberg trata no solo de recuperar la tradición del Hollywood clásico, sino también de reconstruirlo como fábrica de recuerdos, como embalsamadora de infancias de diferentes generaciones. El horror al paso del tiempo (en todo sentido) es una clave de su obra y explica tanto su mirada infantil o adolescente como su permanencia: todos queremos volver a una Edad de Oro, incluso si nunca ha existido.

---

1. No es por olvido ni azar que quedan fuera de la lista de ejemplos *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982) o *Al filo de la realidad* (John Landis, Joe Dante, Steven Spielberg, George Miller, 1983); serán analizadas en los siguientes capítulos.

26

El horror y el horror (*Poltergeist* y *Al filo de la realidad*)

En su primera etapa cono productor, hay dos películas que merecen un espacio aparte. Una es *Poltergeist,* y la otra, *Al filo de la realidad.* La primera fue la producción sobre un guion casi propio; la segunda, homenaje y *remake* de cuatro episodios de la famosa serie *Dimensión desconocida* (creada por Rod Serling a fines de los años cincuenta), en la que también dirigió uno de los segmentos del filme. La primera es un problema porque, si bien el director nominal fue Tobe Hooper (creador de *La masacre de Texas,* 1974), es evidentemente una película de Spielberg, y muchos testigos, actores y técnicos coinciden en que en realidad la dirigió él, que era él quien tomaba todas las decisiones de puesta en escena. Siempre ha habido controversias en este caso y rumores de todo tipo que no vale la pena repetir aquí. Sí hay coincidencias en que Spielberg y Hooper colaboraron, y el trabajo fue en general amistoso. La segunda es una "desaparecida en acción" en todo documental, entrevista o nota que se le realice a Spielberg. No es para menos: él fue el productor de una obra que no solo fue un fracaso comercial, sino que además se cobró horriblemente la vida de varias personas.

Primero, eso: *Al filo de la realidad* contenía cuatro episodios, dirigidos respectivamente por John Landis, Steven Spielberg, Joe Dante y George Miller. La crítica coincide en que los dos segundos son buenos, y los dos primeros, mediocres o malos. La opinión de este autor es que el de Dante (sobre un niño que puede hacer que cualquier cosa que imagine se vuelva real) es genial y, en gran medida, un retrato burlón del futuro creador de *Gremlins* sobre Spielberg; el de George Miller es muy bueno por el manejo de la tensión dramática (el pasajero de un avión ve a través de su ventanilla que un ser extraño está devorando un ala y a punto de causar un desastre); el de Landis es flojo (un racista resentido que aparece como judío en la Francia de Vichy, como negro en el sur profundo de Estados Unidos y como vietnamita en plena guerra de Vietnam), y el de Spielberg, sobre unos viejos en un

asilo que vuelven a ser niños por intervención mágica y redescubren el significado del tiempo y de la vida, es pésimo. La razón es simple: Spielberg necesita tiempo para narrar, para construir sus películas como un gran tapiz donde se cruzan muchos episodios y todos tienen una relación sólida con el resto. El cuento lineal solo funciona cuando puede concatenar episodios (a la manera de *Indiana Jones* o *Tintín*) que le permiten desplegar la invención visual. Este corto, pues, confirma, por el absurdo, que el campo de Spielberg es el del gran espectáculo no solo extendido en el espacio, sino también en el tiempo, sea del desarrollo de la historia, sea el de la duración del filme, algo coherente con cierta idea del cine como arte total que puede ser refugio ante la realidad.

"Total" no implica "totalitario", por lo menos en cuanto a eso que, de un modo neblinoso, llamamos "ideología". Políticamente, Spielberg es un demócrata y un republicano; lo primero, respecto de los partidos políticos de su país (y en cierta medida es lo que se llama un "liberal", un progresista en América del Sur, aunque con matices cuando se trata de enfrentar la violencia), y lo segundo, en términos literales: cree en las instituciones republicanas. Ideológicamente, es decir, como análisis de su sistema de ideas, Spielberg es alguien que cree que los cambios que trae la tecnología son tan buenos como la gente que los utiliza. También —en esto es un populista, aunque no un demagogo— que en esencia las personas son buenas. Son pocos los villanos de Spielberg que encarnan un mal absoluto, metafísico. Más bien son gente equivocada cuyo error los corrompe. Incluso el monstruoso Amon Goeth, el kapo del campo de concentración en *La lista de Schindler,* está registrado como un tonto y un psicópata, combinación que deriva en el mal, pero no como un villano autoconsciente de su maldad. Hay una enorme resistencia en Spielberg a registrar el Mal así, con mayúscula: eso podría atentar contra su optimismo. (1)

Lo que nos lleva a *Poltergeist.* Dijimos que aún hay polémica sobre la autoría de la película, pero el ojo entrenado descubre que las reacciones de terror de los actores en varias secuencias —de manera notable hacia el final, en especial en los niños— provienen de Hooper, que siempre tiende a un registro más grotesco que al asombro maravillado o la preocupación dramática de Spielberg, mientras que la fábula de la niña raptada por fantasmas y rescatada por investigadores paranormales y su familia proviene de Spielberg (la secuencia en la que vemos el mundo de los espíritus es demasiado "angelical" para un filme de terror). En *Poltergeist,* una familia se muda a una casa en un nuevo desarrollo suburbano. Una noche, la niña menor es raptada a través del televisor (la crítica implícita, que se subraya con el plano final, a la TV

es más Hooper que Spielberg, que tiene una relación amable con la pantalla chica, como vimos). Una investigadora paranormal nos descubre que la raptaron espíritus para lograr algo. La niña es rescatada, pero luego de eso un hecho macabro sucede: la casa cobra vida e intenta destruir a la familia (rescatada por la madre). De la pileta de natación a medio construir salen cadáveres monstruosos. Todo se destruye, porque el barrio se ha desarrollado sobre un cementerio indio que debió trasladarse pero que, para ahorrar dinero, simplemente se dejó ahí. La casa se aniquila en una secuencia icónica (se pliega sobre sí misma y desaparece en un vórtice luminoso) y todo termina con la familia en un hotel: el padre saca de la habitación el televisor. Hay mucha aventura y mucha acción. Si el principio incluye suspenso con pequeños elementos paranormales, la sección central de la película carece de elementos macabros, que sí se desatan en varios planos del final. Spielberg solo en alguna ocasión ha sido macabro (en *Tiburón,* un plano de una pierna seccionada, o la cabeza que sale de una embarcación hundida) e incluso con el paso del tiempo se ha vuelto cada vez más pudoroso (comparar *Tiburón* con *Guerra de los mundos*), salvo en filmes de intención más humorística (*Indiana Jones y el templo de la perdición*). Ahí se nota que realmente hubo una colaboración entre ambos: aunque Spielberg puede crear suspenso y terror (que es un exacerbado miedo a ver combinado con el deseo de ver), no logra generar horror (la repulsión visceral por lo ya visto). Es porque su verdadero horror es considerar la posibilidad de la muerte (o, peor, la pérdida) como algo irreversible. De allí que estas dos películas, una brillante (*Poltergeist*) y otra pésima (su episodio de *Al filo de la realidad*), se complementen. Son dos anomalías sobre el horror que marcan un límite para el imaginario de Spielberg.

---

1. En el mismo 1982, dos semanas después del estreno de *E.T.,* John Carpenter estrenó *El enigma de otro mundo,* su *remake* del clásico de Howard Hawks y Christian Nyby de 1951. Es lo contrario del filme de Spielberg: Carpenter, que pinta la acción y la lucha entre el Bien y el Mal como algo continuo donde se pueden ganar batallas pero la guerra está indecisa (de allí su tradición de finales abiertos), decía del filme de Spielberg que era “una orgía de buenos sentimientos”. Carpenter —tema para otros libros— es también un maestro del cine, que quede constancia.

27

Los fugitivos (*Loca evasión* y *Atrápame si puedes*)

Hay un sector del cine de Steven Spielberg que no puede incluirse ni en el fantástico ni en la reconstrucción histórica (siempre *sui generis*, pero ya llegaremos a eso). Son películas basadas en historias humanas extraordinarias, a veces historias reales o que tienen como sustrato un hecho real. No son demasiadas, y de algún modo, por su excepcionalidad, se emparentan con la fantasía. Para decirlo de otro modo: son aquellos momentos de la humanidad en los que lo raro o milagroso toma la apariencia de lo cotidiano. De hecho, su opera prima cinematográfica, *Loca evasión,* es esa clase de filme. Y de hecho, también, fue una elección propia. También fue una elección propia una película con la que está íntimamente conectada, *Atrápame si puedes.* Ambas tratan de escapar de las reglas del mundo para recomponer una familia quebrada, y en ambas el "final feliz" total, el cumplimiento de los deseos de los protagonistas, es imposible.

Loca evasión muestra a Lou Jean (Goldie Hawn) en busca de su esposo Clovis (William Atherton), encarcelado y a cuatro meses de terminar su condena. Lo obliga a huir: su hijo está a punto de ser entregado en adopción. Después de algunas peripecias, terminan secuestrando a un policía (Michael Sacks) y protagonizando una fuga a baja velocidad, en realidad una caravana, por los paisajes de Texas, ganando la simpatía del público gracias a la televisión y utilizando al policía rehén para conseguir comida o combustible sin que los molesten. Cuando finalmente llegan a la casa donde está el niño, unos *rangers* matan a Clovis. Lou Jean es encarcelada, pero logra salir en pocos meses y recuperar la tenencia de su hijo. Técnicamente, el filme es impecable, con perfecto uso de la cámara en movimiento siempre encuadrando lo que es pertinente. Tiene, además, mucho que ver con un aire de época: la *road-movie* se había vuelto popular desde *Busco mi destino* (Dennis Hopper, 1969), y un año antes al estreno de *Loca evasión* Terrence Malick había debutado en el largometraje con la magistral *Badlands,* sobre una pareja de jóvenes criminales que buscan

una utopía en las rutas desérticas de la América profunda. Los criminales que se vuelven atracción de masas gracias a la televisión se harán definitivamente populares un año más tarde con *Tarde de perros,* de Sidney Lumet (1975). Es decir: Spielberg estaba sintonizado con su tiempo, y de hecho, incluso cuando ha tenido fracasos comerciales notorios que parecerían desmentirlo, ha mantenido hasta ahora esa virtud de sincronía con su público.

En todo caso, *Loca evasión* es una película acerca de una familia que trata de recomponerse contra la ley y sus representantes, contra las reglas establecidas. No lo logra, dado que Clovis es asesinado, aunque algo subsiste. Aun cuando en su siguiente película, *Tiburón,* muere uno de los tres protagonistas, esa muerte es el final lógico del personaje (eso explica por qué Quint ha contado ese naufragio durante la guerra del Pacífico, lo que lo emparenta aún más con Ahab y Moby Dick). En *Loca evasión,* es un acto brutal y totalmente injustificado. De hecho, en *E.T.* volvemos a encontrar ese acto brutal cuando los agentes federales de civil cargan sus armas y se disponen a matar a Elliot y secuestrar al extraterrestre. Por cierto, Spielberg cambió digitalmente las armas por *walkie-talkies* después del 11/S, para no dar la impresión de que el Estado norteamericano podía abatir a sus ciudadanos, mucho menos a un niño. Claro que entre *Loca evasión* y la edición aniversario de *E.T.* pasaron demasiadas cosas. Volviendo a la primera, es una de las pocas películas en las que la familia no puede reencontrarse: las otras serán *Amistad* y *Atrápame si puedes.*

Atrápame si puedes es la más evidentemente "truffauteana" de las obras de Spielberg. Es la historia (real) de Frank Abagnale Jr., un adolescente de 16 años que en poco tiempo se convirtió en uno de los hombres más buscados por el FBI. No mata a nadie, solo asimila el arte de lo falso y, canjeando cheques que aprende a diseñar y con un enorme talento para fingir, estafa por millones a las líneas aéreas americanas, mientras se hace pasar por piloto de avión, médico y abogado. Al principio del filme, Frank (Leonardo Di Caprio) vive con sus padres; su padre es un optimista empresario con poca suerte y muchas deudas (Christopher Walken), y su madre francesa vino con él tras la Segunda Guerra (Nathalie Baye, quien comenzó con Truffaut en *La noche americana [La nuit américaine]* y repitió en *El amante del amor [L'homme qui amait les femmes],* de 1977, y el melodrama *La habitación verde [La chambre verte],* 1978). Su padre tiene tácticas de seducción para los negocios, pero no logra que el banco lo ayude, y va perdiendo lo poco que ha logrado. Su madre es cada vez más indiferente. Un buen día, Frank llega a su casa temprano, escucha música romántica y la puerta cerrada del dormitorio de sus padres: sale su madre y también el

mejor amigo de su padre (James Brolin). La madre le da dinero para que compre discos. Unos días más tarde, abogados en su casa: Frank debe decidir con cuál de sus padres ha de vivir, porque se divorcian (aunque Frank padre dice que "es temporal, nada va a cambiar"). Frank huye y comienza su carrera criminal un poco por azar, descubriendo cómo falsificar cheques de pago de Panam. Hasta que empieza a perseguirlo el agente federal Carl Hanratty (Tom Hanks). Entre ambos, se establece un juego del gato y el ratón que dura años. En la Navidad, Frank suele llamar a Carl porque ambos están solos. Frank llega incluso a convertirse en abogado y comprometerse en matrimonio en el sur de Estados Unidos con una chica bastante mayor que él (Amy Adams), solo porque ve que la familia de ella es perfecta, pero ni eso logra. Finalmente, Carl lo atrapará en Francia, en el edificio donde funciona la imprenta clandestina que Frank ha comprado. En el viaje de regreso a Estados Unidos, Frank se entera de que su padre ha muerto (después de convertirse en un cartero, de buscar cualquier cosa para sobrevivir) y, en la secuencia más triste de la película, en plena Navidad, ve que su madre vive con el amigo de su padre y tiene una hija pequeña: lo han olvidado. En el final, Frank, tras pasar un tiempo en la cárcel y por intermediación de Carl, ingresa a colaborar con el FBI, y ambos se hacen amigos. Frank, de hecho y con los años, gracias a crear sistemas de seguridad para los bancos, se vuelve millonario.

Pero ni Frank, que pierde a su familia, ni Carl —descubrimos que está divorciado, que su "hija pequeña" en realidad tiene 15 años y él no puede aceptarlo— encuentran aquello que perdieron. Frank es, de modo transparente, la versión americana de Antoine Doinel, el personaje *alter ego* de Truffaut en *Los 400 golpes, Antoine y Colette [Antoine et Colette], Besos robados [Baisers Volés], Domicilio conyugal* [Domicile Conjugal] (1972) y *El amor en fuga* [L'amour en fuite] (1980), siempre interpretado —desde los 12 años— por Jean-Pierre Léaud. De cada una de esas películas, hay una cita (la traición de la madre francesa y la fuga, filmada con Frank corriendo por las calles de un suburbio, vienen de *Los 400 golpes;* la mirada a las mujeres mayores, de *Antoine y Colette;* las múltiples encarnaciones "profesionales", de *Besos robados,* la más citada; la imprenta del final, de *El amor en fuga*), y Spielberg filma con planos más abiertos, captando las locaciones. Incluso se da el lujo de una secuencia de seducción en un hotel (Frank con una prostituta de lujo interpretada por Jennifer Garner), donde todo es juego de cartas y donde el protagonista termina estafando a la chica, que recuerda algunos pasajes de *El hombre que amaba a las mujeres*. En los momentos melancólicos, la banda de sonido de John Williams, más allá de la secuencia de créditos que homenajea a las de

Saul Bass (diseños geométricos, estilizados, humorísticos que narran toda la película que vamos a ver, un poco a la manera de los títulos finales de *La vuelta al mundo en 80 días [Around the world in 80 days],* dirigida por Michael Anderson en 1956), con música que satiriza los *thrillers* de espionaje de los años sesenta, recuerda el tema de *Los 400 golpes,* sobre todo "A Broken Home", con presencia de guitarras y oboe.

Ahora bien, no significa que Spielberg "acomode" la historia de Frank Abagnale Jr. para hacer una especie de *remake* de *Los 400 golpes,* sino que la historia real le recuerda a la de Doinel y decide, pues, usar esa clave cinematográfica para su película. Es el procedimiento que ya vimos en *El mundo perdido,* por ejemplo, refiriendo a *King Kong*, pero porque la historia permitía utilizar ese lenguaje anterior. Lo mismo sucede en este caso, aunque sea otro registro, otro género. Pero sí hay un elemento bien "spielberguiano" que puede destacarse, aunque por el tono de comedia de las aventuras de Frank se nos escapa: es la primera, quizás la única vez, en que el punto de vista es el del villano manipulador. Recordemos que en el mundo de Spielberg, como dos partes de su propia personalidad siempre en conflicto, está el niño que juega de modo inocente pero egoísta, sin considerar el daño que hace su manipulación (el Dr. Hobby en *A.I. Inteligencia artificial,* o John Hammond en *Jurassic Park*). Frank, dolorido por la caída de su padre y la disolución de su familia, es el villano inconsciente de la película, mientras que Carl es el asombrado espectador de la maravilla, el verdadero aventurero que la persigue. De algún modo, Carl termina siendo el padre que Frank ha perdido, como sucede en *Jurassic Park* con Alan Grant y los nietos de Hammond. La secuencia central es la de la huida del aeropuerto de Miami: Frank sabe que allí está su novia como "señuelo" de los federales. Entonces, con una serie de llamados telefónicos, se hace pasar por un piloto de Panam nuevamente y organiza un concurso en un liceo de mujeres: va a elegir a ocho para que tengan un entrenamiento en la empresa como azafatas. Eso le permite, en un solo día, vistiendo a las chicas y a él mismo con el uniforme de la empresa, eludir a quienes lo buscan en el aeropuerto (los del FBI miran a las chicas, pero a él no lo notan), abordar un avión y huir. El espectador se divierte mientras suena "Come Fly with Me", por Frank Sinatra. Pero en la vereda queda la joven con el corazón destrozado, Hanratty frustrado y, en el aire, ocho chicas que descubrirán que fueron estafadas. Es el lado oscuro de Estados Unidos, igual que el que representa Lou Jean, también una manipuladora que termina en prisión y logra redimirse después. Spielberg no cree en la condena. Las dos películas son casi anomalías, porque la familia no se reconstruye, porque el hogar sólido se esfuma, porque el cine hay que

dejarlo atrás. Pero en el fondo siguen siendo fábulas optimistas en las que el manipulador se enfrenta al error —y el horror— de sus propios actos perdiendo aquello que anhelaba. Más que contradictorias con la obra, son su demostración por el absurdo.

28

Los dos lados de la guerra (*1941* y *Caballo de guerra*)

Hay dos filmes totalmente anómalos en la carrera de Spielberg. Uno fue un fracaso; el otro funcionó apenas bien. El primero puso en tela de juicio su carrera; el otro no, pero mucha gente lo olvida al recitar el listado de sus películas. Los dos tienen algo en común: hablan de la guerra de manera lateral. Uno es *1941,* su intento de comedia disparatada, realizado después de *Encuentros cercanos del tercer tipo* y antes de *Los cazadores del arca perdida.* El otro es *Caballo de guerra,* estrenado en el mismo año que *Las aventuras de Tintín,* 2011, y antes de *Lincoln* (2012). El primer caso implica la colaboración inicial de Spielberg con Robert Zemeckis y Bob Gale, coguionistas de la película, lo que luego llevaría a una asociación fructífera que dio como resultado *Volver al futuro* y *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* El segundo es realmente algo extraño.

1941 es quizás la película más difícil de contar de todas las que filmó el realizador en su carrera. Si *La lista de Schindler,* la más larga, se puede describir como "un industrial alemán, movido primero por el lucro y luego por la piedad, termina salvando de la muerte a miles de judíos durante el Holocausto", no hay manera de resumir el *plot* de *1941*. El punto de partida es diciembre de 1941, los japoneses han atacado Pearl Harbor y los habitantes de Los Ángeles son pura paranoia. Al mismo tiempo, los militares o están locos o son incapaces y un submarino japonés busca destruir Hollywood para afectar la moral estadounidense. El elenco es extensísimo, y no hay un protagonista claro (algo con lo que Spielberg no puede lidiar: las historias corales); hay muchos *gags* desconectados de la trama principal (por ejemplo, las apariciones del aviador Bill Kelso, interpretado por John Belushi, en busca de algo a lo que dispararle, imitando de cierta forma su actuación en *Colegio de animales [National Lampoon's Animal House],* dirigida por John Landis en 1978) y varias subtramas que nunca se unen con el todo. Spielberg muestra que es muy diestro para mover la cámara, que sabe dónde mirar, pero en esta película simplemente no

sabe para qué. Hay algo más: incluye la autoparodia en varios momentos. En la primera secuencia, una joven sale a nadar desnuda en una playa neblinosa. Entra al agua, y comenzamos a escuchar los acordes ominosos de *Tiburón,* y entonces, cuando se aceleran, sale —fálico, evidente— el periscopio del que la joven se agarra: está desnuda, gritando, en la cima de un submarino japonés. En otra secuencia, hay aviones estacionados en medio de filtros ocres, y todo termina en un desastre de torpeza gracias a que otra chica arroja sin querer una bomba de una de las naves, en una serie de planos similares a la apertura de *Encuentros cercanos del tercer tipo.* Hay burlas raras (un general que llora mirando *Dumbo,* filmado como si tal cosa fuera ridícula) y momentos grandiosos (el duelo aéreo entre un zero y el caza de Kelso sobre las calles de Hollywood, la enorme vuelta al mundo que rueda hasta caer al mar). Pero nada se conecta con el resto. Spielberg trata la guerra como un asunto menor y la comedia, como una mera acumulación de *gags.* En cierto sentido, se parece a *El mundo está loco, loco, loco [It's a mad, mad, mad World]* (Stanley Kramer, 1963) en su afán de ser la comedia cómica más grande del universo.

Hay, sin embargo, una secuencia notable. Dos jóvenes que pelean durante todo el filme por el amor de la misma chica (Treat Williams y Bobby Di Cicco) tienen un combate en medio de un concurso de danza. La cámara, el montaje y los movimientos de la pelea siguen el ritmo de la música; la canción es "Sing Sing Sing (with a Swing)", de Louie Prima, famosa por la versión de la orquesta de Benny Goodman. Spielberg, por primera vez en su carrera, hace allí algo gratuito, solo por puro juego, una especie de antecedente del "Anything Goes" de *El templo de la perdición,* y todo es puro *timing.* Lo más interesante de esta película es que vemos que la Segunda Guerra Mundial, que en el sistema Spielberg se transformará en el punto de inflexión histórico de su visión de Estados Unidos y de la utopía americana (que siempre son dos cosas separadas), aquí no pasa de ser un motivo para la burla: el desastre visto desde un lugar superior para reírse de él. Es, pues, la única película de Spielberg que carece totalmente de empatía con sus personajes y con el espectador. El final, con la frase "va a ser una guerra muy muy larga", reduce la contienda histórica a una anécdota menor. Va a ser interesante volver a ver qué sucede cuando lleguemos a *Rescatando al soldado Ryan.*

Caballo de guerra está en el otro extremo. En primer lugar, no se trata de una historia americana, sino que transcurre entre Inglaterra y la Europa continental. Es la historia de un chico y su caballo, o bien, para ser más precisos, de un caballo y su chico. La primera parte es la amistad entre un joven pobre, Albert, y un caballo portentoso, Joey;

cuando estalla la guerra, el caballo es vendido al ejército para pagar deudas. Durante la guerra, Joey vive muchas aventuras, pasa de un bando a otro, es la felicidad de una niña enferma y, hacia el final, tras ser rescatado en plena batalla por un inglés y un alemán trabajando juntos, se reencuentra con su dueño herido. En la última parte, cuando el destino de Joey parece ser el de terminar en manos de un carnicero, un hombre —el abuelo de la niña feliz, fallecida finalmente— le da a Albert el dinero necesario para recuperar a su amigo. Ambos vuelven a Inglaterra. La película recuerda muchas otras: las historias de Lassie (siempre perdida, siempre volviendo a su dueño o dueña) y los filmes de John Ford sobre Irlanda (los contraluces provienen de forma directa de *El hombre quieto,* aunque el colorido plano final tiene tanto de *La legión invencible [She wore a yellow ribbon],* de 1949, como de *Lo que el viento se llevó*). Y las acciones del caballo están filmadas como si realmente pudiera expresarse, una especie de hazaña realizada solo a través del montaje y la alternancia de primeros planos y planos medios.

Pero es interesante ver que la guerra está tomada como una circunstancia atroz donde todos son víctimas. Mientras que en *1941* parece una ocasión festiva en que todos se comportan como idiotas, en *Caballo de guerra* se trata de una ocasión ominosa donde las personas sacan lo peor y lo mejor de sí ante la tragedia. Estas dos películas, ubicadas casi de manera simétrica respecto de su carrera al principio y al final, son la prueba de cómo ha cambiado la mentalidad del director a medida que, sin alejarse del cine como refugio, comenzó a comprender la humanidad que existe fuera de las salas. Es decir, desde que pasó de pensar el cine como sustituto de la realidad a verlo como un prisma para comprenderla.

29

Un cuento americano (*La terminal*)

Steven Spielberg realizó *La terminal* en 2004. Públicamente, había apoyado las iniciativas de la administración de George W. Bush contra el terrorismo tras el ataque del 11/S. Sin embargo, había visto con desconfianza el uso de la tecnología para vigilar a los ciudadanos, que es el tema central en la trama de *Minority Report.* En 2004, cuando la invasión a Irak, la desconfianza era enorme (en definitiva, se descubriría que la excusa para la invasión, que Irak tenía armas de destrucción masiva, era una mentira flagrante). Estados Unidos había virado a un nacionalismo fuerte pero desencantado, y Bush asumía un segundo mandato. El contexto, en este caso, es importante, porque *La terminal* tiene como núcleo la idea de la utopía americana como un espacio donde cualquier hombre que ha perdido su hogar tiene un lugar y una segunda oportunidad.

El personaje central, Victor Navorsky, está interpretado por Tom Hanks. En las películas de Spielberg donde interviene (y en muchas otras también) Hanks es el americano optimista, simple e ingenioso, el que cree en lo mejor de las personas, pero no por eso se deja superar con facilidad. A diferencia de Tom Cruise, que es el americano desconcertado que encuentra el valor ante la adversidad más gigantesca, Hanks es el que busca concordia. Si Cruise es el *cowboy,* Hanks es el granjero. Hereda, en el sistema de actores de Spielberg, el rol que tuvo Richard Dreyfuss, mientras que Cruise toma el lugar de Harrison Ford. Navorsky ha arribado al aeropuerto internacional de Nueva York, el JFK, para pasar un par de días en la ciudad. Al llegar, se entera de que su país, Krakozhia, una nación imaginaria de Europa del Este, está en guerra y, por el momento, ha dejado de existir. No puede, pues, volver a su hogar ni, dado que sus papeles no sirven, entrar a territorio americano. Forzado a vivir en la terminal aérea, Victor comienza a entablar relaciones amistosas con empleados, todos ellos inmigrantes, mientras el director del aeropuerto (Stanley Tucci) intenta que Victor se equivoque, “salga” del aeropuerto, y tener así una excusa para encarcelarlo.

El filme es la historia, pues, de una especie de náufrago (un rol que el año 2000 Hanks ya había interpretado en, justamente, *Náufrago,* de Robert Zemeckis). Pero también del inmigrante que encuentra entre los desplazados y marginados que forman el sustrato americano lazos de solidaridad, incluso de amor (forma un lazo romántico con la azafata que interpreta Catherine Zeta-Jones). La película se va construyendo como un mosaico, con piezas dispares que finalmente encuentran una armonía. Esta metáfora aparece en la fuente que Victor —que por azar termina trabajando como albañil para un pelotón que está refaccionando partes del edificio— construye para la azafata como ofrenda de amor. Ese romance, claro, es imposible, porque ambos son, en el fondo, pasajeros. Pero durante el instante en que transcurre es sólido. Probablemente sea, además, el único gran romance "adulto" que Spielberg ha logrado plasmar en la pantalla.

Todos los personajes son de algún modo "secundarios" o episódicos. Pero todos, siempre, están haciendo algo que contribuye al funcionamiento de esa maquinaria que es el aeropuerto. Hay latinos (Diego Luna y Zoe Saldana, que terminan casándose), indios (Kumar Pallana), británicos (Zeta-Jones) y negros (Barry Shabaka Henley). Algunos son burócratas o policías; otros son personal de mantenimiento. Pero Spielberg no solo los muestra cuando "trabajan", sino también en sus ratos de ocio, de "civil", salvo al personaje de Tucci, un burócrata constante y autoritario. Victor lleva consigo una lata de café con algo dentro, un secreto. Por ese secreto permanece en la terminal y por él esperará hasta que América le dé oportunidad de entrar.

Esto ocurre cuando los conflictos de los demás se han arreglado. Alguien le dice que la guerra en Krakozhia terminó y que él puede volver a su hogar. Pero Victor tiene una misión y va a cumplirla. En la lata lleva una copia de la famosa fotografía "A Great Day in Harlem", donde posan 57 gigantes del jazz (entre ellos, Gerry Mulligan, Thelonius Monk, Charles Mingus, Lester Young, Dizzy Gillespie, Count Basie, Sonny Rollins y otros próceres). Esa foto ha pertenecido al padre de Victor, quien coleccionó antes de morir la firma de cada uno de los músicos excepto uno. Victor ha llegado a la ciudad, ha cruzado el mundo, para completar el juego de su padre y tener la firma de Benny Golson, el único que falta. Son los propios amigos hechos durante su estancia en el aeropuerto quienes lo ayudan a salir; es el propio policía quien le abre la puerta y detiene al burócrata, que representa todo lo malo del sueño americano, mientras que los demás, esos inmigrantes en busca de un presente y un futuro, son la cara luminosa.

Victor ha llegado a América siguiendo uno de los grandes legados de

Estados Unidos al mundo, el jazz, que se ha vuelto un bien universal. Arriba con un secreto que trasciende lo económico, que parece un pequeño capricho inútil, pero que representa exactamente el porqué de las cosas que hacemos. Mientras que el burócrata cree que la vida es nuestras funciones vitales reguladas de manera expresa, Victor y el resto de sus ocasionales amigos saben que la vida se dignifica con el trabajo, pero es mucho más que el trabajo; que América es mucho más que el gran dinero: es una utopía universal que genera música y genera cine. El optimismo de Spielberg aquí estalla sin ninguna ingenuidad. Sus planos en escorzo (comenzar con un pequeño detalle para abrirse hacia el espacio y darle significado) tienen el desafío de chocar con los estrechos límites del aeropuerto. Pero la cámara, como Victor (la cámara es Victor), logra mostrar tantos ángulos y espacios de ese microcosmos que lo hace mucho más grande de lo que realmente es. Porque se trata, en suma, del hogar que se construye con la experiencia de ser un individuo particular en armonía con los otros. Ese es el sueño americano que, veamos la ironía, solo se realiza en un lugar que queda "afuera" de Estados Unidos: su aeropuerto. Para muchos, *La terminal* es una película menor. Pero es central en mostrar, al desnudo, lo que Spielberg piensa de la experiencia americana, el manual ideológico que funciona detrás de su propia versión de la historia.

QUINTA PARTE
Un manual de historia

30

La búsqueda de la "importancia" (*El color púrpura* y *El imperio del sol*)

En esta última parte del libro, vamos a analizar las películas "históricas" de Steven Spielberg. Constituyen la porción más compleja de su obra y la más polémica, lo que no deja de ser perfectamente lógico: la historia no es sencilla, no puede verse desde un solo punto de vista y, muchas veces, es imposible definir un hecho de manera inequívoca. Spielberg llega a la reconstrucción histórica, si dejamos de lado *1941,* por medio de la literatura. Es decir, es la ficción literaria la que lo hace interesarse por una historia, y esa historia siempre tiene que tener un elemento extraordinario, extraño, que se asemeje a lo fantástico. Cuando llega a su primera ficción "realista", *El color púrpura,* la prensa y la Academia de Hollywood consideraban al realizador como un estilista exitoso, un entretenedor formalista que prestaba más atención a la técnica que a sus personajes (es literalmente lo que dijo Andrew Sarris de *Loca evasión,* por ejemplo). El estigma de "un gran artesano" prosiguió años y, en ocasiones, vuelve. *El color púrpura* fue realizada como la ocasión para apartarse de ese encasillamiento.

Sin embargo, quienes ven en Spielberg a un estilista ante todo tienen razón, y tal cosa no debe tomarse como denuesto, sino como elogio. Hay pocos —realmente muy pocos— realizadores capaces de un control estético tan alto sobre su material, que resuelven todos los problemas técnicos del cine con precisión. "Precisión" implica que cada elemento de la puesta en escena, desde el decorado hasta el movimiento que hace la cámara, cumple una función precisa. En el cine de aventuras, esto es capital: hay que inventar un mundo que se parece al nuestro para que las acciones nos causen cierta emoción, o inventar un mundo consistente aunque no se parezca al nuestro, para que podamos comprender qué sucede en él. Eso requiere precisión. Y Spielberg trabaja los personajes según modelos, como vimos: es mucho más cercano al Hollywood clásico y a Robert Bresson, en ese sentido, que al histrionismo teatral o televisivo. De allí que sus personajes parezcan esquemáticos, porque en principio se integran a toda la puesta en

escena, son el vehículo para que comprendamos lo que sucede, no un objeto para observar. Al respecto, Spielberg es sintético y bastante sutil: no agrega a su personaje giros ni complejidades que entorpezcan el relato. En esto, hay algo similar al uso que hacía Victor Hugo en sus novelas (puede pensar el lector qué buena película de Spielberg hubiera sido alguna versión de *Los miserables*).

Esa fue una de las grandes críticas hasta *El color púrpura.* La novela original, un *best seller* de Alice Walker, es la historia de cuarenta años en la vida de una mujer negra en el sur profundo de Estados Unidos a principios del siglo XX. Celie (Whoopi Goldberg), la protagonista, sufre varias cosas: el abuso (y embarazo, y privación del hijo) por parte de su padrastro, la separación de la familia, un matrimonio forzado con un hombre al que ni siquiera tiene permitido llamar por el nombre (Danny Glover) y que la somete verbal, física y sexualmente, y a pesar de todo, va construyendo, con una bondad absoluta, una vida. Su sueño es reencontrarse con su hermana Nettie, de quien se la ha separado, que vive en África y con la que mantiene una relación epistolar. Nettie ha logrado lo que Celie no, es su espejo (el espejo es central en la película). El paso del tiempo va disolviendo incluso los maltratos; Celie tendrá comprensión solo de parte de otras mujeres, en especial de Shug (Margaret Avery), la amante de su esposo. Shug es importante, porque es la única persona que le ofrece gestos de amor, incluso amor sexual, a Celie. Siempre se criticó que el aspecto lésbico de la novela, más explícito, fuera tratado con cierta distancia por Spielberg, sin tener en cuenta que el sexo en general (hetero u homosexual) ha sido un misterio casi irresoluble para el realizador. En el final, Celie logra poner en su lugar al marido y rebelarse, y reencontrarse con la familia que ha perdido. También es más sabia y más dura.

La película le dio a Spielberg la respetabilidad que buscaba, o al menos eso pareció: once nominaciones al Oscar. No ganó ninguno. La leyenda —es más que una leyenda— cuenta que, cuando se enteró de que no lo habían nominado por *Tiburón,* estalló de furia contra la Academia de Hollywood, y eso quedó registrado en video. No se lo perdonaron hasta *La lista de Schindler,* aunque muchas de sus películas se han cargado de nominaciones. Así es Hollywood cuando quiere disciplinar a alguien. El filme seguía siendo más una fantasía que un retrato histórico, y podríamos colocarla más cerca de *Caballo de guerra* que de *Rescatando al soldado Ryan,* pero la intención de Spielberg es pasar de la fantasía o la intervención de lo maravilloso al realismo, a un mundo donde nada sobrenatural puede ocurrir. El problema está en la puesta en escena: la estilización de los campos agrestes de Georgia, el "color púrpura" de flores y tierra, los contraluces, los movimientos

de cámara, los vestuarios, todo tiene un dejo artificial, como la ilustración de un libro. Y no hay grandes momentos histriónicos, sino que las emociones están generadas en el montaje. Hay una secuencia clave: cuando el "Amo" (el marido) obliga a Celie a afeitarlo y le da la navaja. Es una secuencia hitchcockiana de puro suspenso: Celie realmente está tentada de degollar al Amo. Él juega sádicamente con eso, e incluso le toma la mano cuando está por acercar la navaja al rostro. Aun cuando hay un enorme esfuerzo por hablar de temas como el machismo, la violencia de género o el racismo, Spielberg encuentra que el único modo en que el cine puede transmitir el peligro y el horror de tales ideas en funcionamiento es el arma del entretenimiento. Lo más interesante es que, de nuevo, el realizador toma como modelo una película anterior filmada en el mismo terreno, en este caso *Lo que el viento se llevó,* que aparece como un "espejo" de *El color púrpura:* si aquella es la historia de una mujer que domina todo y que, por hacerlo, lo pierde todo, esta es la historia de una mujer que es sometida a todo y, por soportarlo, lo gana todo. La gran historia es, en ambos casos, un marco que permite comprender el relato, pero nada más. La mirada de Spielberg es, al respecto, la de un crítico de cine que busca el sentido de una película y luego la aplica en otra. Fue su primer ejercicio —en gran medida logrado— de acercarse a la vida no fantástica, incluso si la estilización y el diseño alejan el filme del realismo más puro.

El segundo intento será *El imperio del sol.* Es la historia real de J. G. Ballard (en el filme, Jamie, interpretado en su debut por Christian Bale, entonces de 13 años), el escritor experimental y de ciencia ficción. Ballard era hijo de diplomáticos ingleses que vivían en Shanghái cuando, tras Pearl Harbor, los japoneses tomaron la ciudad. Quedó separado de sus padres y luego fue capturado por los japoneses —a cuyos pilotos admiraba— e internado en un campo de refugiados. Vivió así aventuras picarescas al transformarse en contrabandista y se volvió amigo de los prisioneros americanos —en general, también pilotos— e incluso de algunos japoneses. El campo, poco antes de la capitulación japonesa, se vacía y Jamie comienza una marcha casi sonámbula por territorios desconocidos. En un momento, llega a un extraño lugar donde aparece el trofeo de guerra de los japoneses: muebles, automóviles, enseres de lujo de los occidentales. Y entonces se ve el resplandor de la bomba de Hiroshima. Jamie sigue su viaje y llega a Shanghái de nuevo: Japón ha capitulado y, de un modo inesperado, Jamie se reencuentra con sus padres. El último plano muestra la valija que siempre ha llevado consigo perdiéndose en el mar.

El filme tiene como referencia no necesariamente el cine, sino —como se dijo— las historietas de aventuras, como *Terry y los piratas* o

Steve Canyon, ambas de Milton Caniff y con el telón de fondo de la guerra chino-japonesa. Spielberg cuenta en planos generales la ocupación de Shanghái y va "llenando" el cuadro con edificios, aviones, francotiradores, soldados, masas civiles en movimientos de cámara que van de la fuente del peligro (un tirador, por ejemplo) a las probables víctimas. Todo se filma en escorzo, de lado, en diagonales y con profundidad de campo, como si fuera un dibujo. Esos momentos, y no el uso del color, son los que hacen que esa Shanghái sea un lugar tan real como la isla Nublar o Nunca Jamás. Pero aquí, a diferencia de en *El color púrpura*, hay una justificación. Es la fantasía de Jamie, ese chico que vive en condiciones aristocráticas, pero encerrado en jaula de oro: quiere vivir una gran aventura, y todo lo vemos desde su punto de vista, teñido por las ficciones que alimentan su ocio. Otra vez, Spielberg "busca" en el acervo de la cultura popular esa materia que mejor se acople a la historia en cuanto relato y a la Historia en cuanto hecho real. Por cierto, gran parte de lo que sucede en el campo de prisioneros prefigura a *La lista de Schindler,* aunque aquí el movimiento es a la inversa. Spielberg quiere hacer una "película de Spielberg" sobre las fantásticas aventuras de un chico en medio de la guerra, no mostrar una tragedia humana. Pero se cuela hacia el final la idea de que eso no es del todo posible, que cuando la historia "real" se cuela, no se puede estilizar todo ni abandonar el peso (es la lección que Spielberg, aún falto de madurez y creído de ser el *wonder boy* de Hollywood, no había aprendido en *1941*). En *El imperio del sol,* se ve en dos momentos: cuando el campo de prisioneros es bombardeado y cuando, al final, Jamie es abrazado por sus padres. Jamie no los abraza hasta unos segundos más tarde, extrañado, vuelto otro. El rostro, allí, es importante: Jamie tiene la mirada perdida y contrariada. Porque la aventura imaginada en la vida real implica sufrimiento y muerte, y ante eso es imposible la indiferencia. Spielberg aquí esboza una madurez paradójica, que surge de tratar de comprender a un niño y lo que siente cuando ve lo que le toca ver. No pasa en *El color púrpura,* porque no puede identificarse con Celie por muchas razones (desde la época hasta el género y la etnia). Pero en *El imperio del sol,* por primera vez, Spielberg comprende que ya no es un niño y que el sufrimiento solo puede estilizarse hasta cierto punto.

Ese punto se va a alcanzar, con problemas, en *La lista de Schindler*.

31

La metamorfosis (*La lista de Schindler*)

Es muy difícil hablar de *La lista de Schindler.* Ya hemos dicho bastante en las primeras partes de este libro, es cierto, pero sigue siendo difícil. El problema con toda película que trate una gran tragedia humana real consiste en que el tema termina devorándose la forma en casi toda crítica. En este caso, además, se ha escrito mucho y se le han hecho enormes objeciones. El público, sin embargo, lo considera el filme definitivo sobre el Holocausto. No así, por ejemplo, Claude Lanzmann, el hombre que hizo esa joya del documental llamada *Shoah (1985),* que condena la película como una manipulación que, con Auschwitz, es irresponsable e imposible. Por otro lado, decir que lo que vale es únicamente la construcción estética no solo sería reduccionista, sino también un poco cobarde. Incluso si fuera cierto, la elección del tema tiene un peso, y si se habla de un contexto real, de algo que sucedió en la realidad, la manipulación del hecho para que se convierta en filme tiene un sentido. Es muy fácil cometer errores con esta película: es terreno resbaladizo tanto si se la elogia como si se la condena.

Para resolver esa cuestión, digamos que considero que *La lista de Schindler* es una muy buena película y no una gran película, aunque por momentos alcance cierta grandeza. Me emociona y me hace llorar el final, lo que en parte es fruto del contexto del relato y en parte, de la lógica manipulación del cineasta. También lloro con el final de *E.T.,* con el de *El color púrpura,* con el de *Caballo de guerra.* Y con el de *El padrino III* (Francis Ford Coppola, 1989). Y con el de *Buenos muchachos* (Martin Scorsese, 1989). Llorar con una película no es necesariamente un sello de calidad. Reír sí, pero es otra cuestión que excede a este libro; no obstante, acepte el lector como postulado que conseguir la risa por medio del artificio es mucho más difícil que conseguir el llanto. Sin embargo, con el caso de *La lista de Schindler* es evidente que se llega a esa emoción porque todo el filme lleva a esa reacción, está construido para que eso suceda. Está armado para que nos conmovamos, y eso es, también y en este caso, una posición política: hacer que cualquiera vea en qué consistió la tragedia y la miseria del Holocausto es una toma de

posición fuerte.

Ahora bien, dicho esto, hay algo más: *La lista de Schindler* no es una película "sobre el Holocausto" más que en la superficie. Es una película sobre la transformación (en este caso, conversión) del propio Steven Spielberg. Sabemos que, por esos tiempos, su actual esposa, Kate Capshaw, se había convertido al judaísmo para casarse con él; que Spielberg pasó años renegando de su identidad judía, porque sufría discriminación de chico por esa cuestión; que la religión solo se manifestaba de manera cristiana en algunas de sus películas, influido por la "religión americana", como la ha llamado Harold Bloom en el libro homónimo. La redención es parte de la experiencia utópica de América. El judaísmo como tal no había aparecido, de allí que el comienzo de *La lista de Schindler* sea una celebración del Sabbat. Vemos, mientras aparece el nombre de la película, en colores, una mesa con dos velas y un hombre rezando. El color se esfuma hasta que solo permanece la llama de la vela al terminar de consumirse y quedar roja. Luego se apaga y el humo de la vela que sube es sustituido por el humo de una locomotora, lo que nos introduce en la acción. Es la primera vez que algo religioso y tradicional abre la película. Es la primera vez que lo eminentemente judío aparece de manera explícita, y funciona como una declaración de principios. Pero este universo al mismo tiempo religioso y cultural es solo el contexto para una historia de metamorfosis.

Oskar Schindler (Liam Neeson) es un empresario más hábil en las relaciones públicas que en la fabricación de alguna cosa. Ve que en Polonia, bajo la ocupación nazi, hay una oportunidad de negocios. Los judíos son mano de obra barata y el ejército necesita enseres. Eso es lo que lo mueve en principio: la posibilidad de emprender una aventura comercial y ganar dinero. No es, tampoco, el dinero lo que lo mueve, sino otra cosa: el afán de lograr una meta, de vencer a un adversario, de superar a los poderosos en su propio juego. Schindler no está retratado con simpatía al comenzar la película. La cámara va tomando detalles de sus manos organizando una serie de elementos para crear una imagen de hombre de mundo, de dinero, de influencias. Vemos a Schindler convertirse en Schindler ante el espejo, un disfraz. Lo vemos en un cabaret lleno de oficiales alemanes. Lo vemos mirar mientras suena el tango "Por una cabeza". Schindler, con gestos, invitaciones y pequeños sobornos a los camareros, logra instalarse con un señor influyente frente a los oficiales alemanes. Y de allí, a los negocios. Spielberg necesita poco diálogo; Neeson ha contado que además le pedía poquísima interpretación. Solo mirar hacia un lado, hacer un gesto, mirar hacia otro. La cámara hace de Schindler un tipo gigante,

algo así como Charles Foster Kane, el personaje de Orson Welles en *El ciudadano* [Citizen Kane] (1941). La película es en blanco y negro y Schindler, también: no hay grises en sus trajes ni en cómo lo registra el filme. Y se lo toma en general en contrapicado, o con la cámara debajo de la línea de visión, otorgándole otra estatura. A medida que pase la película y se vaya transformando en otro personaje (veremos cuál), su aspecto será menos monolítico, más gris y la cámara lo irá empequeñeciendo hasta que su estatura quede pareja con la de los judíos que ha rescatado.

Los judíos son un caso aparte, también, en el cine de Spielberg. Hay algo notable en cómo el realizador maneja los grupos de personajes, incluso los más numerosos. En una escena con muchas personas, todos están haciendo algo de manera distintiva, diferente del resto. Casi se puede adivinar la personalidad de cada uno. En *La lista de Schindler,* eso es importantísimo: Schindler comienza viendo a los judíos como cosas, como útiles para sus fines, hasta que empieza a relacionarse cada vez más estrechamente con Itzhak Stern (Ben Kingsley), su contador, capataz y mano derecha. En la secuencia de la selección de secretaria, Schindler, que es un mujeriego, termina contratando a todas. No puede decidir por una por su voracidad, pero también porque las ve como personas individuales. Es lo mismo que hace Spielberg con las masas: son grupos de individuos. A medida que la situación polaca empeora y los judíos son internados primero en el gueto de Varsovia y luego en campos de concentración, Schindler ve problemas para su empresa, que soluciona con dinero. Hay algo interesante aquí, que señaló Eduardo "Quintin" Antin en su crítica a la película en *El Amante* de marzo de 1993: el racismo y el fanatismo eran parte del régimen nazi, pero la mayoría cometía atrocidades por poder y codicia, por dinero. Eso es lo que permite corromper a Amon Goeth (Ralph Fiennes), el monstruoso kapo del campo de concentración. Pero a su lado la maquinaria nazi de asesinato sigue funcionando y no puede permanecer indiferente.

El campo de concentración tiene un paralelo con el Parque Jurásico bastante evidente, aunque nadie va a ver dinosaurios obligado. Es un lugar cerrado donde la muerte espera aleatoriamente a cualquiera y hay que extremar, inventar estrategias para sobrevivir. La secuencia del niño que escapa del vehículo que lo llevará a un campo de exterminio y que termina en las letrinas es pura aventura, un recuerdo de *El imperio del sol,* por ejemplo. Solo que aquí Spielberg juega con nuestro conocimiento del Holocausto, que tiene una iconografía bien definida (los trenes, los hornos, los uniformes, etcétera), lo que hace que la cita cinematográfica sea más asordinada en este filme que en otros, aunque de todos modos existe. Ahora bien: la película tiene dos momentos que

representan límites y que aún hoy se discuten sin llegar a una conclusión. Uno de ellos es el de la masacre en el gueto de Varsovia y la niña del tapado rosa. En medio de la represión y los fusilamientos, una niña vaga por las calles sin que los soldados la molesten. Schindler ve la acción desde una loma y la identifica; Spielberg cuenta que la imagen proviene de los propios recuerdos del Schindler real, que notó el tapado y su color. Más tarde, distinguiremos un cuerpo con ese tapado en una carreta llena de cadáveres, para luego ver a Goeth quemando las pilas de víctimas mientras se queja, indiferente a la tragedia, ante Schindler: "Estos tipos de Berlín, mire lo que me hacen hacer, encima quemar los cuerpos, con el trabajo que tenemos…". Es una queja burocrática.En términos cinematográficos, la niña sirve para situar los movimientos de algo caótico. También, para destacar hasta qué punto es horrible y despiadado lo que han hecho los nazis. Pero resulta, asimismo, una manipulación demasiado evidente, una aparición forzada del realizador destacando digitalmente con color un personaje en medio de un filme realista en blanco y negro: es un señalar con el dedo. En ese momento, Spielberg rompe sus reglas de economía y precisión, o más bien las exacerba hasta quebrar toda transparencia. Tiene algo de bueno: muestra que el cineasta no es solo un formalista ni es indiferente al tema, que lo indigna realmente y que, por eso, tiene que gritar algo con las imágenes.

La otra secuencia polémica es muchísimo peor. Schindler sabe que el campo será desalojado y que todos sus ocupantes, incluso quienes van a trabajar a su fábrica, van a terminar en un campo de exterminio, en Auschwitz. Toma todas sus ganancias y las canjea a Goeth por la vida de tantos como pueda salvar. Es ahora realmente uno más de ese conjunto de individuos, es en verdad alguien preocupado por la vida de los otros. Ese cambio comienza a hacerse evidente con la niña del tapado rojo y, desde allí, su figura se va empequeñeciendo ante Goeth. Por fin, logra que trasladen a "sus" judíos a su fábrica. Pero a las mujeres las suben a un tren rumbo al campo de exterminio por error, una subtrama de suspenso que sirve solo para el momento más cruel de la película (que está llena de momentos crueles, como la muchacha muerta en segundo plano por Goeth, que practica puntería para probar un arma, o la citada persecución del niño y el escondite en las letrinas). Las mujeres son bajadas del tren, se les ordena desnudarse y se las lleva a las duchas. Todas las mujeres miran las duchas con desesperación: saben que de allí sale el gas. Spielberg juega con el espectador, y el momento es cruel. Finalmente, de las duchas sale solo agua, y el realizador registra los rostros desencajados por el momento de desesperación. Ese instante, que casi cita de manera directa la

secuencia más famosa de *Psicosis,* ha sido definido como abyecto.

Nota aparte: el crítico francés Serge Daney, a instancias de su mentor Jacques Rivette, utiliza el término "abyección" para el cine para mencionar esos filmes en que el director no puede evitar mostrar su ductilidad técnica o su saber estético cuando cuenta una tragedia, en especial real. Es un límite muy fino, porque todo en el cine es una reconstrucción y, por lo tanto, cualquier representación del Holocausto, por ejemplo, ha de ser abyecta; es, justamente, lo que piensa Lanzmann de *La lista de Schindler* y de cualquier otra película sobre el tema, aunque en la mayoría, como en *La vida es bella [La vita é bella]* (1997), de Roberto Benigni, tiene razón. En el caso de Spielberg, podría caber en esta categoría la escena, no la película. Pero también se puede pensar que, en ese momento, aparece el Spielberg manipulador sádico, que así como deja salir al hombre dolorido e indignado con la niña del tapado rojo, deja salir también al monstruo sádico que rompe el límite para poder mostrar hasta qué punto eran crueles los nazis. Ese pasaje de humor negrísimo y colocado en un filme que no lo permite es una ruptura tan grande que el espectador —justamente como en *Psicosis*— ya no da por sentado nada.

Al dejar salir los demonios, Spielberg decide abandonar su costado Goeth-Hammond-Hobby y, entonces, es el Schindler renacido, al que los judíos aceptan finalmente como uno más. Pasa de ser Charles Foster Kane a Jefferson Smith, el personaje de James Stewart en *Caballero sin espada [Mr. Smith goes to Town]* (Frank Capra, 1939), un hombre ingenuo de buen corazón que llega al senado de Estados Unidos y se enfrenta a la corrupción política. Y, al mismo tiempo y con más pertinencia, George Bailey, otro personaje de Stewart para Capra, el protagonista de *¡Qué bello es vivir!* [*It's a Wonderful Life*] (1946), un hombre al que su propia vida y frustraciones llevan casi al suicidio, hasta que un ángel le muestra cómo sería de peor el mundo sin él. De Welles a Capra, del retrato del poder por el poder mismo al hombre solidario con su tiempo y sus semejantes, es la metamorfosis de Schindler. Que es también la metamorfosis de Spielberg y la razón por la que en la última secuencia une la ficción (los actores) con la realidad (las personas reales en las que se basaron), frente a la tumba del Schindler real, gentil y cristiano entre judíos en plena tierra de Israel. Hay algo más: tanto en *Schindler* como en *Jurassic Park* se habla de la inutilidad del dinero como algo más que como un medio. Oskar Schindler deja toda su fortuna para rescatar personas de la muerte (y lo que obtiene es un símbolo de oro, testimonio de aquellos a quienes salvó: el valor por encima del precio); Hammond repite casi como mantra al hablar de su parque asesino "No reparé en gastos", y ese

gasto, ante la vida que encuentra una forma de abrirse camino, es nada. Esta es otra prueba de que ambos filmes se complementan: también en Schindler la vida encuentra una forma de abrirse camino.

Tras esta película, Spielberg deja de ser un adolescente con un juguete o un padre primerizo con miedo. Una mañana, se despierta convertido en un hombre adulto.

32

La vida y el caos (*Rescatando al soldado Ryan*)

En 1999, Spielberg logró ganar por segunda vez el Oscar al mejor director. La primera vez fue con *La lista de Schindler,* que también se llevó el premio a mejor película en 1994. En esta oportunidad, fue por *Rescatando al soldado Ryan,* que perdió el premio mayor en manos de la anodina *Shakespeare apasionado [Shakespeare in love]* (John Madden, 1998). Es cierto que el Oscar no es un criterio de calidad, pero sí es un indicador de estados de ánimo y de lo que Hollywood, que es el mayor exportador de imágenes del mundo, considera que debe de ser el cine importante y popular. Se trata de una imagen muchas veces distorsionada, por cierto, y en gran medida, como lo prueban premios inconcebibles de la última década, autoindulgente. Las razones por las que Spielberg no se llevó el premio mayor esa noche son bastante raras. Las películas nominadas a la categoría central eran *Rescatando al soldado Ryan, Shakespeare apasionado, Elizabeth* (Shekhar Kapur, 1998), *La vida es bella* y *La delgada línea roja [The thin red line]* (Terrence Malick, 1998). Tres hablaban de la Segunda Guerra Mundial en torno a tres aspectos distintos (*Ryan,* el desembarco en Normandía; *La vida es bella,* el Holocausto; *La delgada línea roja,* la guerra del Pacífico); las otras dos, de la Inglaterra isabelina (*Elizabeth* es el ascenso al poder de Isabel I; *Shakespeare apasionado,* una historia de amor sobre el Bardo que incluye como personaje a Isabel, interpretada por Judi Dench). Ganó la comedia más ligera en un año de demasiada revisión pesada y dramática. También ganó la película más parecida al Hollywood tradicional. *Ryan* es, probablemente, la experiencia más extrema del cine de Spielberg, y el premio a la dirección es sobre todo un reconocimiento al desafío técnico.

Ahora bien, dejando este aspecto de lado, *Ryan* es mucho más sincera y devastadora que *La lista de Schindler.* Cuestión de grados, es cierto: los errores o problemas de *Schindler* provienen de la sinceridad de Spielberg, y no de ocultarse tras los buenos sentimientos (algo que, ya debe de estar claro, nunca hizo). *Ryan* es una película que plantea

varios problemas éticos y morales, pero descubre que no hay manera de resolverlos de un solo modo, que no hay respuesta única. También es una película contra la romantización de la historia, lo que vuelve todo más sorprendente. Además, es una de las películas del director más sencillas de describir, lo contrario de su anterior intento de ver el lado americano de la Segunda Guerra, *1941*. Un grupo de soldados tiene como misión rescatar al único combatiente que se presume vivo de un grupo de cuatro hermanos, tres de los cuales murieron durante la misma jornada, atravesando líneas enemigas tras el Día D. La historia es solo eso. La trama es mucho más, porque cada secuencia implica un problema moral, y el verdadero tema de la película es si en un mundo en caos es posible sostener una moral.

Tras el prólogo, en el que un anciano visita el Cementerio Estadounidense de Normandía, en Colleville-sur-Mer, donde están enterrados quienes murieron en el Día D, la cámara se acerca hasta un primerísimo primer plano de sus ojos, que se funden con los del teniente Miller (Tom Hanks), el protagonista de la película. El hombre está a punto de participar en el desembarco en la playa Omaha, la que mayor cantidad de bajas tuvo en esa operación militar. Durante unos veinte minutos, Spielberg montará una reproducción, desde el punto de vista del corresponsal de guerra, de esa masacre. No hay prácticamente suspenso en las acciones, sino la acción pura y dura. El realismo es extremo en el uso tanto de la imagen como del sonido. Cuando se abre la barcaza de desembarco, suenan disparos y varios hombres caen de inmediato destrozados por ráfagas de ametralladora. Sigue así. La cámara toma gente ahogándose por no poder quitarse la mochila, un hombre buscando el brazo que acaba de perder, un cuerpo que queda sin cara. En un momento, un soldado recibe un disparo en su casco y se lo saca para mirarlo con rostro afortunado, es entonces cuando llega otro disparo a su frente que lo aniquila (eso es humor negro, pero es también la ironía constante de una situación extremadamente caótica como una batalla). La sucesión de imágenes y el sonido que aturde dejan al espectador al borde del shock. Lo extraño es que el caos no evita que comprendamos el avance de las tropas en la playa y la estrategia para tomar la playa y detener el infierno.

Esa secuencia culmina con una cámara que recorre la playa para detenerse en un cadáver que porta una identificación: “Ryan”. Spielberg allí inicia la otra gran secuencia emotiva de la película, que se sostiene en cuatro momentos (el desembarco, cómo se plantea la misión, el juicio al soldado alemán, la batalla final). Vemos a un grupo de dactilógrafas: todas tipean cartas de condolencia. Una de ellas —en aparente segundo plano— ve algo extraño en dos de las notas. Se para

de su lugar, va hacia donde está otra dactilógrafa y busca en una carpeta una tercera carta. Con ellas en la mano, se dirige a una oficina a hablar con un superior y se las muestra, sin que en ningún momento oigamos el diálogo. De allí, a otro superior (es realmente impactante cómo Spielberg hace que una secretaria se pare y mire lo que sucede a través de la persiana de la oficina, subrayando nuestro lugar), y por fin, a un general a cargo, a quien le explican que una madre va a recibir la noticia de la muerte, en tres frentes distintos, de tres de sus cuatro hijos. De allí pasamos a una casa idílica en medio de pastizales, vista desde dentro. Una mujer ordena el hogar mientras, desde una ventana, vemos que se acerca un automóvil. La mujer también lo ve y también, sin escuchar palabras, apreciamos cómo por sus gestos se va llenando de ansiedad. Cuando el automóvil llega a la puerta, cuando se bajan dos militares y un cura, la mujer cae: sabe qué le van a decir y por qué la comitiva es la que es. Estas dos secuencias se cuentan con planos largos, con movimientos elegantes de cámara, de manera ordenada. Es el orden de la vida cotidiana ante el desorden de la guerra. En ese contexto ordenado donde la moral puede discutirse y se puede tomar partido porque las balas están lejos, se decide rescatar al soldado Ryan, el único de los cuatro hermanos que, aparentemente, puede estar con vida. Y la misión recae en la compañía C al mando de Miller.

El trayecto de Miller tiene muchas etapas y, en todo momento, se preguntan por qué enviar a nueve hombres a rescatar solo a uno en una guerra donde cada uno cuenta. Esa pregunta es capital, pero en última instancia es la pregunta sobre por qué Estados Unidos fue a liberar a Europa de la sombra del nazismo. La única respuesta es que era moralmente correcto, como es moralmente correcto, después de que tres de los hijos de aquella madre dieran la vida, rescatar a uno de ellos para que la acompañe. La contradicción consiste en que en la guerra no reina la moral. Cuando terminan de tomar la colina tras la masacre, vemos cómo soldados aliados matan, en un reflejo de ira, a alemanes desarmados que se han rendido, y se burlan de ello. También cómo a veces un intento de rescate puede llevar al desastre. O cómo un soldado (Roddy Pepper) se encomienda a Dios antes de oficiar como francotirador. La compañía de Miller está integrada por descendientes de italianos, judíos, británicos, etcétera. Hay uno, Upham, que quiere ser escritor (Jeremy Davis) y funciona como conciencia moral, y otro (Mellish, interpretado por Adam Goldberg) que solo busca una venganza contra quienes lo odian. Es un microcosmos que estalla ante el momento del "juicio" al soldado alemán. La compañía, antes de llegar a donde se supone que puede encontrarse Ryan, se topa con una casamata que ha matado a varios soldados aliados. Reducen al alemán

que aparece allí y se plantea un problema: fusilarlo o no. Varios miembros de la compañía quieren hacerlo, Miller y Upham, que da un discurso, no. Dejarlo ir puede alertar a otras tropas para que vengan por ellos —ese es uno de los argumentos para fusilarlo—, pero se trata de asesinar a un oficial desarmado, y eso es inmoral. Lo que desencadena una crisis es que Miller decide liberarlo. Ironías del destino: en efecto, ese soldado ha de ser quien revele la presencia de la compañía y además será quien asesine a Mellish. El argumento moral cae ante la barbarie desatada de la guerra.

La batalla final, que implica volar un puente, es entre una compañía diezmada con pocos recursos y un batallón bien armado. Han encontrado a Ryan (Matt Damon) y se descubre que no es un genio que ha de salvar a la humanidad, sino un muchacho común, un tipo que quedó atascado ahí y hasta entonces tiene la suerte de permanecer vivo. La aventura enorme de atravesar líneas enemigas se cierra con ese encuentro. Pero Miller también es un tipo común, un maestro de escuela, y asimismo cada uno de los demás. Son gente que no debería estar ahí si no fuera por un estado excepcional, y cualquiera de ellos es importante más allá de qué hagan o no en la vida. En la acción, Ryan se revela tan eficaz y valiente como el resto (salvo Upham, que es realmente cobarde) y termina siendo el único sobreviviente. Esa batalla, a diferencia de la playa Omaha, está narrada con estilo clásico, sin cámara en mano "de corresponsal de guerra" (esa fue la instrucción de Spielberg a sus camarógrafos en la primera secuencia): pasamos, pues, de un registro lo más cercano a lo real a un cuento estilizado sobre moral y supervivencia. El cine se convierte, de nuevo, en otro campo diferente de la realidad, pero no ya el lugar del refugio ante las desventuras de lo real, sino de la posibilidad de entender con claridad qué sucede en nuestro mundo por vía de la metáfora y del espectáculo no como velo, sino como lupa. Es interesante que Miller, herido, dispara sus últimas balas y una de ellas se superpone con una explosión que lo sorprende: aviones aliados han venido en ayuda, aunque Miller dejará la vida en ese puente. Descubrimos, entonces, que los ojos del anciano del principio son los de Ryan, quien, regresado al presente, pregunta a sus hijos y nietos si ha tenido una buena vida. Si su vida se justifica. Esa pregunta queda sin respuesta. La misión se cumple a un costo altísimo, el rescate se lleva a cabo, pero sin saber si ha valido la pena. Lo único que puede decirse, y queda claro no solo por la manera en que Spielberg rueda la película, sino incluso en la decisión de no fusilar a un soldado alemán, es que toda vida es sagrada. De allí que no haya diversión en este cuento bélico, sino que haya sido rodado de tal modo, que se registren y transmitan el caos y el dolor. Por una vez, una

película del realizador termina sin una respuesta demasiado clara.

33

El arte de la conversación (*Amistad* y *Puente de espías*)

Amistad y *Puente de espías* son dos filmes que, por estilo, tienen toda la apariencia de ser de Spielberg, pero que entre ellos parecen ser cosas diferentes. No lo son, sin embargo: junto con *Lincoln,* son las dos películas sobre la conversación y la palabra, la negociación y la política, y las dos se basan en hechos reales. Probablemente, *The Post,* que no se ha estrenado al escribirse estas líneas, también integre este pequeño grupo. *Amistad* es una de las obras menos apreciadas del director y *Puente de espías,* de las más elogiadas. En ambas, se trata de personas que deben comprenderse para establecer un equilibrio justo. La palabra "justicia" es, además, la clave de ambos filmes.

Amistad, lo contamos, trata sobre un barco de esclavos donde los cautivos logran amotinarse, tomar el navío y encallar en Estados Unidos. Es el año 1839, la discusión sobre la esclavitud ya ha comenzado y hay libertos (Morgan Freeman) y blancos (Matthew McConaughey) que abogan por su derogación. Los cautivos son africanos que no comprenden una palabra de español, entre ellos el líder Cinque (Djimon Hounsou), encarcelados y totalmente fuera de cualquier posibilidad de defensa hasta que los abogados convencen al expresidente norteamericano John Quincy Adams de hacerlo. Adams (Anthony Hopkins) está retratado como un hombre al que ya se le ha pasado el momento de fama y todos consideran un poco torpe, un poco blando y muy viejo. Es decir, está en el mismo estadio de discriminación que Cinque. Entre los cautivos hay, además, un esclavo que descubre por los símbolos el cristianismo y se convierte. Es importante ese personaje, no por lo que aporta realmente a la trama, sino porque representa la presencia de algo más trascendente que la mera política. Representa un diálogo universal. No vemos las atrocidades del barco hasta que Cinque y Adams logran comunicarse: en un *flashback,* Cinque relata el tratamiento criminal que padecieron los cautivos. Adams logra que los liberen y condenen a los esclavistas españoles tras un discurso perfecto y lógico ante la Corte Suprema.

Pero este filme es posterior a *La lista de Schindler,* y los finales completamente felices son imposibles. Los norteamericanos liberan el país de Cinque de los esclavistas en el epílogo y el hombre vuelve solo para descubrir que su mujer y sus hijos han muerto. Como sucederá más tarde en *Rescatando al soldado Ryan,* alguien hace el esfuerzo para otros.

Pero el punto central es la conversación, la posibilidad que tienen los dos personajes de encontrar un lenguaje común basado en imperativos morales. Spielberg, y esto no está del todo reconocido, no solo ha filmado algunas de las mejores secuencias de gente relatando cuentos (Quint en *Tiburón* narrando el naufragio de su barco; Frank Abagnale en *Atrápame si puedes* contando cómo conquistó a su mujer en Francia; Agatha relatando en *Minority Report* la vida del hijo desaparecido de John Anderton), sino que además es uno de los más perfectos reproductores de situaciones de comunicación. Mencionamos en el capítulo anterior cómo se conoce la noticia de la muerte de los tres hermanos Ryan y cómo su madre se entera. Toda *Amistad* está montada sobre ese tipo de situaciones, donde no solo cuentan las palabras, sino también algo que solo pueden registrar el cine y su duración: los gestos de los participantes del diálogo, las miradas y las emociones que la palabra no llega a registrar. Es, finalmente, un argumento oral el que resuelve la situación. La historia es en estos casos, para Spielberg, la de cómo la gente se comprende en una conversación basada en principios morales compartidos.

Puente de espías narra la historia de James B. Donovan, nuevamente Tom Hanks, el hombre que más filmes de Spielberg ha protagonizado (*Rescatando al soldado Ryan, Atrápame si puedes, Puente de espías* y la próxima *The Post*). Siempre Hanks es el norteamericano medio que tiene que poner a prueba una parte heroica de sí mismo ante una adversidad inesperada (incluso Victor Navorsky es un "americano" en el sentido utópico del término). Aquí es un abogado de seguros al que se contrata para que defienda a Rudolf Abel (Mark Rylance), un espía ruso capturado. En realidad, lo que desean es que haya un simulacro de justicia y que sirva para que Abel sea ejecutado (en una secuencia magistral por el dominio de un espacio cerrado y en sucesión de planos secuencia, el hombre es capturado en su departamento de Brooklyn). Donovan hace su trabajo, se entrevista con Abel y lo comprende. Sabe que es enemigo de su país, pero en el diálogo ve al hombre que haría lo mismo que él en una circunstancia similar: enviar información del enemigo a su propio país. El resultado: Abel no es ejecutado, lo que le gana a Donovan ataques incluso de balas contra su propia casa por la población de un país que esconde un fanatismo atroz. Más tarde,

cuando el aviador y espía Francis Powers es abatido sobre la Unión Soviética y encarcelado como espía, Donovan tendrá a su cargo negociar el primer canje de prisioneros: él y un joven que ha quedado separado de su novia al construirse el Muro de Berlín por Abel. Donovan debe, pues, marchar a Alemania del Este, hablar con funcionarios soviéticos y alemanes, salir de la estricta letra de la ley para lograr, mediante el diálogo, un objetivo. Hay momentos de una gran tensión física (Donovan cediendo su abrigo de pelo de camello a unos jóvenes de Berlín Oriental que lo interpelan en la calle) y con las propias autoridades norteamericanas. Pero Donovan es, sobre todo, un hombre práctico. La gran escena llega cerca del final. Donovan se entrevista con el funcionario alemán que puede destrabar el canje. Se lo niegan. Espera sentado en un banco, y aparece un secretario del funcionario. Allí, dice las cosas por su nombre y establece las coordenadas del canje. Es que la burocracia soviética impide decir las cosas cara a cara. Donovan lo comprende y habla como si no hablase, comunica lateralmente. Así salva la vida de Powers, el otro prisionero y el propio Abel, en definitiva, un amigo. Los dos hombres se han comprendido como humanos y amantes de su propio país, y en eso ambos se hermanan. Al regreso, Donovan vuelve a ser una persona apreciada y ve cómo los muros de su ciudad no son como el alemán.

Toda la película se articula siguiendo las reglas de conversaciones truncadas, de sobreentendidos que deben superar malos entendidos. Pero son las acciones de Donovan —cruzar a un área peligrosa, enfrentarse a propios y extraños, arriesgarse a parecer un traidor a su patria— las que destraban realmente un problema, en última instancia, humano. Comunicarse no es solo hablar, y la negociación es comunicación. Por otro lado, el filme muestra que los Estados sostienen un discurso y sus ciudadanos tienen otros nortes, otras acciones que complementan o contradicen esos discursos. En ambas películas, el elemento histórico es relevante, porque establece los límites y los peligros de los personajes. Pero todos (Abel, Donovan, Cinque, Adams) se aventuran más allá de esos límites para lograr algo justo, ni más ni menos que el respeto por la vida humana por encima de cualquier diferencia o deber patriótico. En la conversación entre dos personas de buena fe, hay muchas más coincidencias —piensa Spielberg— que disidencias. Ese reconocimiento en el otro es también una forma de iniciación, de cruzar un puente o un océano para volver convertido en otro, en aquel que puede comprender al adversario y verlo como su semejante. En el mundo utópico al que aspira Spielberg, de eso se trata la política. Por eso es que en *La lista de Schindler* Amon Goeth es un niño caprichoso y cruel antes que un funcionario político: es incapaz de

comprender al otro (Schindler), aunque lo trate como un igual. Y por eso estas dos películas no podían existir antes de que Spielberg, en el personaje que interpreta Liam Neeson, no hubiera dejado testimonio de su conversión no solo religiosa, sino sobre todo política.

34

Pesimismo y desconcierto (*Múnich*)

El póster de *Múnich* muestra a un hombre sentado en una silla, de perfil. Las manos sobre las rodillas, unidas, sostienen una pistola. Se lo adivina abatido. Ese hombre se llama Avner (Eric Bana) y es un agente de la Mossad cuya misión es matar a los que idearon y participaron del secuestro y asesinato de los atletas israelíes en los Juegos Olímpicos de Múnich de 1974, el Septiembre Negro. Ese personaje es probablemente el más torturado de los protagonistas de Spielberg. Es, en cierto sentido, el reverso de Oskar Schindler: un hombre bueno que se dedica al asesinato como forma vindicatoria, que tiene como misión la muerte. Es, también y por varias razones, la contracara de la otra película que Spielberg filmó en ese año, *Guerra de los mundos.* Esta última es la metáfora de la amenaza terrorista luego del 11/S y de cómo el espíritu americano prevalece. *Múnich* —y su plano final lo confirma— es el origen de esa escalada violenta. También es la declaración de Spielberg de desconcierto ante la violencia ciega, ante las consecuencias de la "guerra al terror" de la administración Bush. *Múnich* está filmada como una película política de espionaje de los años setenta, porque es cuando transcurre la historia. Los colores y el estilo, así como el rodaje en locaciones, recuerda a *Contacto en Francia* (William Friedkin, 1971). También, a los *thrillers* europeos de la época, dado que la acción se desarrolla básicamente en Europa. El comando lo integran un actor irlandés (Ciarán Hinds), uno inglés (Daniel Craig) y uno francés (Mathieu Kassovitz, también realizador). Bana es australiano, de paso. Todos trabajan bajo las órdenes de Ephraim (Geoffrey Rush, australiano), y la información es provista por dos espías franceses interpretados por Michael Lonsdale y Mathieu Amalric, ambos franceses (el segundo, otro realizador). No es redundante hablar de las nacionalidades, pues se trata de un filme no americano que muestra algo notable: que Estados Unidos no está separado del resto del mundo. La película muestra el accionar del comando en el presente del filme mientras vemos, en pequeñas secuencias retrospectivas, lo que sucedió en la Villa Olímpica de Múnich y en el aeropuerto. Allí, todos los

deportistas murieron, en gran medida, por el operar de las fuerzas represivas alemanas, que luego capturaron a algunos de los agresores que quedaron vivos y terminaron liberándolos. A Avner se le dice que, ante el desorden internacional, es el deber de Israel —su padre ha sido un héroe bélico de ese país— encontrar a los asesinos, no dejarlos impunes. Esta acción de respuesta se realiza con los mismos medios del terrorismo. Cada secuencia es un pequeño manual de cómo filmar acciones y suspenso (en especial, la del departamento con una bomba, que debe interrumpirse porque hay una niña, la hija de la futura víctima), y eso genera en el espectador cierto estado de ansiedad. No sabemos de qué lado estamos, si de parte del comando o de los agresores. Queremos seguir viendo porque la trama de suspenso y espionaje nos atrae, pero al mismo tiempo pone en tela de juicio nuestras convicciones morales. Ni en *La lista de Schindler* ni en *Rescatando al soldado Ryan* sucede esto: podemos entender el absurdo de la guerra o la tragedia, pero hay un tránsito preciso en los personajes que marca un diapasón moral indudable. Miller y Schindler hacen lo correcto a riesgo de su vida o su seguridad. Avner no sabe si lo hace. El espectador, tampoco.

En algún momento, el comando comienza a ser diezmado por una asesina (Marie-Josée Croze). No sabemos si es una asesina palestina, israelí, de la CIA, de la KGB. Es decir, el juego político ha transformado a estos soldados secretos en peones, en agentes descartables. De hecho, sus blancos —descubriremos— no son necesariamente los verdaderos participantes de Septiembre Negro, sino aquellos que el gobierno israelí cree que deben ser eliminados. Hay una guerra gigante y secreta que no conoce ejércitos regulares, que se infiltra debajo de la normalidad. Avner, cuando deja su trabajo y se muda a Estados Unidos, comienza a sentir una enorme paranoia que lo lleva a enfrentarse con sus mandantes. Sabe que sabe demasiado y teme no solo por su vida sino también por la de su familia. Es, finalmente, el primer personaje de Spielberg que se vuelve autoconsciente de ser manipulado “con buenas intenciones” por el personaje que parece desapegado y jugando un juego, el Hammond-Goeth de este filme, Ephraim. El reflejo del propio Spielberg, comprendiendo que no hay una respuesta fácil y que estamos a merced de la manipulación del poder cada vez que cruzamos una línea moral.

Antes del final, hay una secuencia sorprendente por dos razones. La primera es que implica la única escena de sexo realista en toda la filmografía de Spielberg. La segunda es que se trata de uno de los escasos montajes paralelos en su carrera. Es interesante, porque el filme se desarrolla en los tiempos en que Francis Ford Coppola lanza los

primeros dos episodios de *El padrino* (1972 y 1974) y *La conversación* (1974). Coppola ha hecho del montaje paralelo (contar al mismo tiempo, alternados, dos acontecimientos que ocurren en lugares o momentos separados) una de sus marcas de estilo. Es decir, Spielberg adapta sus herramientas propias a las formas de la época en que transcurre su filme. Este procedimiento es algo más que cinefilia: como lo hemos visto, y se hace más sólido en esta película, se trata de definir el cine como una forma de conocer lo desconocido, de utilizar sus tradiciones como partes de un lenguaje común con el espectador. Al mismo tiempo —y casi paradójicamente, dado que Spielberg construye mundos de fantasía—, un ejercicio de hiperrealismo: cada película de época tiene que tener el estilo del cine de la época para convencernos del mundo en el que transcurre. La paradoja se resuelve en que esos mundos de fantasía, incluso el mundo de Avner (que pertenece a nuestro pasado), deben ser verosímiles para el espectador. La secuencia de la que hablamos es un ejemplo clarísimo tanto por el sexo como por el montaje alterno. Avner vuelve de su raid en Europa y hace el amor con su mujer. El acto sexual se muestra en paralelo con la acción definitiva en el aeropuerto de Múnich cuando mueren los atletas. La secuencia es desconcertante porque, si bien tiene una lectura simple (la vida que representa el sexo versus la muerte violenta; el paso de Avner del crimen a la vida tranquila de la familia, el norte de Spielberg por naturaleza), también es ambigua. El rostro de Avner durante el orgasmo es el de alguien también desesperado (por eso Spielberg lo toma en cámara lenta: en el sexo hay un gesto que no es solo de placer; recuérdese el *post coitum tristitia* que menciona Galeno) ante un futuro que es amenazador para él y para su familia.

En el final de la película, después de las aventuras y del riesgo de vivir como alguien a quien un poder subterráneo sabe asesino, Avner tiene un último encuentro con Ephraim. Es en la costanera de Brooklyn, frente a Manhattan. Ephraim le pide volver a las misiones; Avner le dice que no, que no puede seguir, que siempre va a haber otro objetivo, que la rueda se vuelve constante. Ephraim le explica que todo lo que hicieron, incluso si no mataron a ninguno de los integrantes de Septiembre Negro, mantuvo a raya a otros terroristas. Avner no está convencido y, en un último gesto, le dice: “Es Yom Kippur, en algún lado está escrito que tiene que venir a compartir mi mesa”. Pero Ephraim se niega. Los dos hombres se separan y el plano se abre, la cámara sube y, detrás, del otro lado del Hudson, vemos las Torres Gemelas. Como el cartel que destroza mamá tiranosaurio en *El mundo perdido,* no es un efecto digital al azar, y si bien es coherente con la reconstrucción maníaca que Spielberg hace de la época, es también una

advertencia: el origen de ese horror que fue el 11/S y que *Guerra de los mundos* metaforiza está en esa escalada de violencia de la que Estados Unidos es parte y que afecta a todo el mundo. *Múnich* es *Guerra de los mundos* contada desde el lado de los extraterrestres, esos seres que surgen de debajo de la tierra, escondidos en los pliegues de lo normal. De esa amenaza no se desprende una solución optimista. El último plano, pues, es de los más pesimistas en toda la carrera del realizador.

35
Un tiro en la noche (*Lincoln*)

Lincoln es una película única en la carrera de Steven Spielberg. No es la primera vez que retrata el siglo XIX o a un presidente estadounidense (sucede en *Amistad*), ni la primera vez que toca la esclavitud y sus consecuencias (*Amistad* y, de manera más lateral, *El color púrpura*). Tampoco es la primera vez en que recurre a un tema político, como vimos. Pero *Lincoln* puede verse como la secuela de *El joven Lincoln [Young Mr. Lincoln]* (John Ford, 1939). En aquella película, el personaje central era interpretado por Henry Fonda; en la de Spielberg, por Daniel Day-Lewis, que se llevó un Oscar por este trabajo (el tercero de su carrera, de paso; los anteriores fueron por *Mi pie izquierdo [My left foot],* realizada por Jim Sheridan en 1989, y *Petróleo sangriento [There will be blood],* por Paul Thomas Anderson en 2007). En *El joven Lincoln,* Ford deja de lado la pretensión de contar toda la vida del personaje y narra solo cómo, siendo abogado de un pueblo pequeño, defendió a un hombre acusado falsamente de asesinato. En *Lincoln,* Spielberg se concentra en las semanas previas a aprobar la abolición de la esclavitud y apenas un poco más. El núcleo de la película es la pelea por esa ley. Lo que Spielberg aprende de Ford es que, para narrar a un personaje, basta un momento exprimido al máximo, una ocasión extraordinaria. Es, además, el método de todas sus películas: narrar esa situación en la que el personaje se enfrenta a lo extraordinario y cómo atraviesa el momento.

El filme se inicia con un discurso de Lincoln a soldados que acaban de ganar una batalla, que se ve brevemente pero es brutal. Luego hay un diálogo en que el soldado negro, el que tiene la menor paga, es el que mejor conoce las palabras del presidente. A eso le sigue un sueño: Lincoln sobre la proa de un barco que se mueve pero no llega a ninguna parte. A partir de allí, el personaje tiene una sola convicción: que debe lograr que el Congreso apruebe la Decimotercera Enmienda antes de terminar la guerra civil. El problema político es complejo de describir, pero se resume en lo siguiente: mientras que la mayoría de los miembros de su partido creen que hay que resolver la guerra antes

que el problema de la esclavitud, Lincoln piensa exactamente lo contrario: que antes de terminar las hostilidades y que el sur regrese a la Unión, la cuestión de la esclavitud debe quedar saldada. Parece testarudez, pero hay una razón: evitar que la tensión entre dos sistemas vuelva a instalarse y genere otra guerra. Lincoln ve lo que los demás no ven. Como político, ve el futuro además del presente. Sus correligionarios republicanos y sus adversarios demócratas ven primero el momento y luego el futuro. Esa mirada es la que lo vuelve un personaje excepcional.

También es excepcional en otro sentido: Lincoln, como Indiana Jones, está firme donde camina. Conoce bien el campo y es un estratega. No solo eso: Lincoln es también un manipulador que utiliza los pliegues de la ley y sus deberes para lograr un objetivo. Por ejemplo, mandar a seducir con cargos a congresales opositores a punto de terminar su mandato para que aprueben la enmienda. El procedimiento es dudosamente ético, pero aquí el deber moral o la convicción pesan más que las reglas. Spielberg ve estos procedimientos con simpatía, pero no deja de hacer notar que se trata de un truco sucio. Aun así, el sentido es que, ante una ocasión tan excepcional y moralmente correcta como abolir la esclavitud, todo vale. Pero Lincoln no solo utiliza estos procedimientos poco transparentes. También hace otra cosa: dialogar, como los personajes de *Puente de espías* o *Amistad*. Lo hace con su más acérrimo opositor dentro del partido, Thaddeus Stevens (Tommy Lee Jones), un radical abolicionista. Ese hombre ha acusado antes a la señora Lincoln (Sally Field) de gastar demasiado en los arreglos de la Casa Blanca. Básicamente, ha tratado a los Lincoln de corruptos. El presidente comprende que es parte del barro político y "sale" de esa puesta en escena para hablar con Stevens entre pares. Esto sucede, como en *Guerra de los mundos,* en un sótano, fuera de la mirada de los demás. Descubriremos al final que la "sirvienta" negra de Stevens es, en realidad, su mujer, a quien ama y a quien le dedica la enmienda, aprobada gracias a su trabajo. Stevens es el sujeto sólido e inteligente que se opone a las manipulaciones y que, en última instancia y en pos de la verdad, debe colaborar con el adversario, como Danny Witwer en *Minority Report*.

Al mismo tiempo, Lincoln debe enfrentar a su mujer, por el hijo que la guerra les ha llevado, y a otro de sus hijo (Joseph Gordon Levitt), que quiere marchar al frente contra los deseos de sus padres. El personaje se vuelve paradójico o contradictorio: por un lado, se comporta como un padre comprensivo contando anécdotas cada vez que debe tomar una decisión; por el otro, trata de imponer su voluntad de manera férrea. Es, en esa contradicción, John Hammond, el amable

manipulador que solo quiere llevar felicidad al mundo al costo que sea; de hecho, una batalla desastrosa, por ejemplo, o aceptar reunirse con los representantes de los Confederados bajo las condiciones de estos, aunque finalmente prima su propia voluntad, su propio manejo de los tiempos. Lincoln, el Lincoln de Spielberg, es un iluminado con una misión que finge ser un hombre práctico e ingenioso, uno más de los ciudadanos de la Unión. Es el poder ejercido de contrabando: cuando el filme termine tras el asesinato, veremos que ha sido él quien ha orquestado cada resorte de la doble misión de aprobar la enmienda y acabar con la guerra.

Pero con *La lista de Schindler, Rescatando al soldado Ryan* y *Múnich,* Spielberg ha aprendido que no hay victorias sencillas ni definitivas, que algo se pierde siempre incluso para el vencedor. Después de *La lista de Schindler,* de hecho, no hay más finales felices "perfectos" (algo que, como vimos, empieza a aparecer en *Hook* cuando ya lo fantástico no se clausura: la no desaparición del elemento extraño hace que ningún final pueda ser definitivo, se trate de una historia maravillosa o basada en un hecho real). El asesinato es un accidente: siguiendo una simetría que aparece en todas sus películas —por norma, el primer acontecimiento de cada uno de sus filmes tiene un reflejo inverso en el o los acontecimientos finales, sea gráfica o temáticamente, cuando no de ambas maneras—, lo último que Lincoln hace antes de la fatídica obra teatral es recorrer un campo de batalla donde sobran los cadáveres. Las vidas perdidas no se han de recuperar, y las heridas de la guerra no se sanarán con rapidez —es el sentido del crimen, por otro lado—, por eso acabar con la esclavitud era esencial: que esas vidas valieran la pena.

Lincoln es, de todas las películas de Spielberg, la que en mayor medida habla del ejercicio del poder. Y, por lo tanto, la que después de *La lista de Schindler* más habla del propio realizador como orquestador de un mundo. Lo que Spielberg se pregunta en la película es por el sentido del poder, ya no solo por su ejercicio. Hasta ahora, los manipuladores tenían fines por debajo de su potencia. Hammond resucita a los dinosaurios solo para crear un parque de diversiones; Hobby crea robots solo para dar placer y solaz; el alcalde de Amity no cierra las playas solo para que la gente pueda vacacionar tranquila. Solo después de *La lista de Schindler* se ve que un ejercicio tan asimétrico (poder enorme, fines ínfimos) es inmoral, y *La lista…* establece la teoría sobre el asunto. *Lincoln,* por lo tanto, debe de ser la película que falta, aquella en la que el ejercicio del poder encuentra un objeto proporcional al tamaño de ese poder. La abolición de la esclavitud en Estados Unidos y el fin de la guerra de Secesión están a la altura.

¿Quiere decir que Spielberg considera que el ejercicio de poder que el cine implica también debe de estar a la altura de esa absoluta posibilidad de crear mundos nuevos y comunicarlos de modo verosímil a millones de personas? Es probable que sí. *Puente de espías,* de hecho, es una película donde el protagonista logra una pequeña gran hazaña proporcional al pequeño gran poder que consigue tener por un breve momento (y no, no es el poder de canjear espías, algo que luego sigue haciendo de modo más "profesional", sino el salvarle la vida a Rudolf Abel). *Lincoln* es, en realidad, un documental sobre cómo y para qué se ejerce el arte del cineasta, de la puesta en escena, de la representación. Para Ford, recordemos, la representación no era un tema, salvo en el filme que cierra su tarea de recreación del oeste, *Un tiro en la noche.* Allí se cuenta un mito: el abogado interpretado por James Stewart ha matado al villano Liberty Valance, que interpreta Lee Marvin. Pero finalmente se descubre que el verdadero asesino fue el pistolero justiciero que representa John Wayne, cuyo tiempo, ante el avance de la civilización —la llegada justamente de Stewart, que crea una escuela y trae la democracia, además de "robarle" la novia a Wayne, Vera Miles —, ha terminado. Pero tras conocerse la verdad, se dice con claridad que, cuando una leyenda se considera un hecho, debe imprimirse la leyenda ("This is the west, sir; when the legend becomes fact, print the legend"). *Lincoln* es la impresión de una leyenda y, al mismo tiempo, la mirada sobre su otro lado, sobre lo que sostiene el ícono Lincoln. No deja de ser irónico que el personaje muera de un tiro en la noche.

Conclusión
El hombre que amaba las películas

La cinefilia —dijo una vez el crítico argentino Ángel Faretta— es la enfermedad infantil de la crítica. Con ningún realizador eso es más claro que con Spielberg, y se ha replicado en algunos de quienes fueron influidos por su obra. La cinefilia "clásica" era, como lo definió Jean-Luc Godard en los años cincuenta, una cuestión política: tomar partido por ciertos autores cinematográficos para sentar posición respecto de qué era el cine y qué no. Pero el concepto ha derivado en una suerte de coleccionismo y veneración nostálgica por ciertas películas, ciertos nombres y cierta memorabilia. La cinefilia extrema momifica el cine y crea un arte que solo se recicla a sí mismo a partir del guiño y la cita. Esa línea funciona en todas las películas de nuestro realizador, porque su cinefilia es su refugio. "Todo lo que soy —le dijo a Molly Haskell— está en mis películas."

Pero al mismo tiempo las películas de Spielberg muestran sus propios cambios y su propia relación, cada vez más perpleja y cada vez menos segura, respecto del mundo. Por un lado, este hombre que casi siempre ha adaptado textos de otros para sus filmes (casi no ha escrito guiones originales) tiene como método preguntarse qué es lo que le interesa en cada historia o cada libro y, luego, cómo eso podría convertirse en película. La segunda pregunta implica la recuperación de ladrillos de edificios antiguos, como explicamos en la introducción. Pero la mirada del realizador, teñida de su propia experiencia en el mundo, transforma esos ladrillos en otra cosa. Reconstruye pero, al mismo tiempo, crea algo que antes no estaba ahí. Y esa mirada habilitó a las generaciones posteriores a los años ochenta, las que crecieron en su adolescencia con el Spielberg director de fantasía o productor de maravillas, no solo a dejar de lado el prejuicio por mostrar sus propios gustos, sino sobre todo a romper todo y jugar a mostrar todo lo que desean. Spielberg fue el primer realizador en sistematizar los elementos de una revolución que aún tiene que ser evaluada: la de la tecnología que permite crear absolutamente cualquier cosa que imaginemos y ponerla en pantalla. Eso es también un problema, porque el artista hoy debe aprender a restringirse, a sintetizar, a eliminar lo superfluo. Debe

volverse un cineasta del período clásico para dejar lo esencial, porque puede acceder a casi todo.

La influencia de estas ideas en realizadores como James Cameron (el más "viejo" de esta selección, autor de *Terminator, Alien, Titanic, Avatar*), J. J. Abrams (*Misión: Imposible III, Star Trek, Super 8, Star Wars: Episodio VII-El despertar de la fuerza*) o Brad Bird (*Los increíbles, Ratatouille, Misión: Imposible-Protocolo fantasma*) es evidente, porque se trata sobre todo de realizadores de lo fantástico. Pero también en Quentin Tarantino (más que nada en *Kill Bill* y *Bastardos sin gloria*), que hace gala de una cinefilia voraz pero la procesa según sus propios intereses, o en Paul Thomas Anderson (*Boogie Nights, Magnolia, Petróleo sangriento, Embriagado de amor*), que toma temas más aparentemente serios y no se ha dedicado al fantástico, se embarca en esa construcción con moldes antiguos, posmoderna, en el sentido más literal del término, y desprejuiciada (así como elegante en el movimiento de cámaras gigantes y significativos) que Spielberg abrió. Si tenemos en cuenta que casi todo el cine *mainstream* sigue hoy estos parámetros, notamos que, en términos de peso histórico, Spielberg es tan importante como Ford o Hitchcock en las primeras décadas del siglo XX.

Pero en Spielberg hay también un costado prometeico y peligroso. Muchas veces en el libro lo hemos comparado con Walt Disney, y si se recorre su trabajo como director de películas familiares (casi todas lo son, temática y formalmente), esto es evidente. Pero Disney, un personaje mucho menos conocido de lo que aparenta y que merece un libro, tenía un anhelo casi totalitario: crear un mundo feliz, equilibrado y concreto donde las fantasías infantiles y los deseos inocentes fueran la constante cotidiana. Sería largo explicar el proceso que llevó a esto (Epcot no iba a ser un parque de diversiones, sino una verdadera comunidad utópica), pero lo cierto es que eso implicaba un control absolutamente férreo de cada creación. Spielberg es, también, alguien que desea ser el supremo *entertainer,* el gran proveedor de felicidad en forma de cuentos de hadas de hoy (esos que generan consuelo y esperanza, como explicaba Tolkien) a partir de un control absoluto, lo que en cierto punto resulta paradójico. Pero también es una persona que ha comprendido los dolores del mundo y mantiene un costado racional y oscuro que balancea el supuesto optimismo de sus películas. Lo vimos: los finales felices lo son solo en apariencia y, película a película, la pérdida parece ser cada vez más que la ganancia. Spielberg supera a Disney en una cosa: es además un hombre de negocios (Disney, contrariamente al lugar común, no solo no lo era, sino que incluso casi funde sus empresas más de una vez). Ese afán económico es el que restablece el equilibrio y permite el ingreso de cierto desencanto

a sus películas a medida que se desarrolla la obra.

Pero lo más claro, y volvemos a la cinefilia, es el costado Truffaut. Este fue un huérfano que perdió, por desinterés y por azar, a su verdadera familia y encontró refugio en el cine. En el documental *Spielberg* (Susan Lacy, 2017), el bajo continuo alrededor de su trabajo es la disolución de su propia familia. Spielberg cuenta que creyó durante años que la separación de sus progenitores se debía a su padre, para descubrir de adulto que fue porque su madre se enamoró del mejor amigo de Mr. Spielberg. El documental culmina con una nota curiosa: los padres, ancianos, han vuelto a estar juntos y enamorados. El efecto de esas imágenes no es conmovedor como en las películas, sino algo triste, incluso patético, como si Spielberg no hubiera podido nunca asimilar la ruptura familiar, tópico repetido en su cine. En ese punto, Spielberg es el Truffaut americano, también por el voraz amor por las películas (y es extraño y paradójico, además, porque Truffaut aborrecía a Disney). De allí que *Atrápame si puedes* sea su película más personal. Basta ver el dolor en el rostro de Leonardo Di Caprio cuando descubre a su madre con el mejor amigo del padre para comprender que Spielberg estaba allí retratando su propia vida.

Spielberg es importante, porque logró que el cine más gigantesco y artificial jamás hecho se convirtiera en un vehículo de expresión personal e íntima. Pero también porque es probable que se trate del único director auténticamente superficial del cine. El término "superficial" suele emplearse de modo peyorativo, pero no es el caso. Aquí significa que todo aquello que queramos interpretar está en la superficie de la pantalla, no hay nada oculto, aunque sí se sistematice el fuera de campo. Pero incluso en esos momentos, Spielberg suele mover la cámara para que lo asombroso o terrorífico aparezca ante nuestros ojos, como vimos. El dominio técnico lo vuelve claro, preciso, sin elementos superfluos y transparente: el cine es pura superficie, un territorio.

Y ese territorio requiere aventurarse: incluso el cotidiano (*Loca evasión, La terminal*) es mostrado como un universo ajeno, distinto, al que hay que entrar con miedo y coraje al mismo tiempo, porque implica una aventura. Es interesante notar que en cada año en el que Spielberg realizó o estrenó dos películas, estas parecen una reflejo especular de la otra. *Atrápame si puedes* es la versión cálida y luminosa de *Minority Report,* ambas de 2002. *Múnich,* la invasión secreta y terrible en el universo "real" que precede a *Guerra de los mundos,* metáfora de las consecuencias del terrorismo, y las dos son de 2005. Y, como vimos, *Jurassic Park* es *La lista de Schindler* por otros medios, y viceversa, las dos de 1993. Esta complementación habla de un artista

que se obsesiona con un tema y lo tuerce de todas las maneras posibles, lo transforma en motivos distintos, en superficies distintas, en territorios distintos. Los grandes autores del cine se definen, también, por este tipo de juego de variaciones sobre un tema original, que para Spielberg es siempre la recuperación del tiempo perdido y la posibilidad o imposibilidad de recuperar una edad dorada, la utopía americana perdida (en realidad, jamás realizada, como toda utopía) y que vive, en semilla, en la familia, una institución que hoy se vuelve anacrónica, pero en la que el realizador, por su propia historia, no tiene permitido dejar de creer.

Cuando este libro esté en las librerías, dijimos, habrá dos películas más de Steven Spielberg. *The Post* es la historia de cómo el *Washington Post* decidió publicar historias sobre el encubrimiento, por parte del Gobierno de Estados Unidos, de información sensible sobre la guerra de Vietnam. Es un filme ambientado en los años setenta y tiene como protagonistas a Meryl Streep y Tom Hanks, de nuevo como el hombre sensato al borde del colapso. Sin verla, y espero que el lector considere esto un juego de imaginación, podemos pensar que otra vez tendremos manipuladores y, otra vez, el juego del diálogo como modos de resolver una situación peligrosa. La otra es *Ready Player One,* basada en la novela de Ernest Cline. La novela cuenta acerca de un futuro distópico y superpoblado en que existe un enorme videojuego, Oasis, al que se puede "entrar" para vivir aventuras en una iconografía que proviene de los años ochenta. Hay un joven pobre que puede encontrar un fabuloso tesoro en el mundo del juego, que lo convertiría en la persona más rica del planeta. Es probable que Spielberg hable de las diferencias entre el mundo virtual y el real (un tópico que solo se toca de manera lateral en *A.I. Inteligencia artificial,* aunque todo el universo de Spielberg es decididamente material y concreto) o, con mucha más seguridad, de alejarse de la nostalgia y el recuerdo feliz para que un huérfano reconstruya o recree una familia. La novela es eso, y lo interesante es que uno comprende, al terminarla, por qué podría elegirla Spielberg de entre tanta literatura juvenil de aventuras futuristas o fantásticas: obliga al director a poner en juego la nostalgia y a cuestionarla a través de todas las películas y todos sus personajes. La gran diferencia con Truffaut (que amaba el cine) consiste en que el francés amaba más a las mujeres que a los filmes. Pero a Spielberg solo parecen quedarle las películas, incluso si ese amor no resulta, hoy, del todo correspondido.

Largometrajes cinematográficos dirigidos por Steven Spielberg

Reto a muerte (1)
Título original: *Duel*
Estados Unidos, 1971
Duración: 90 minutos

Loca evasión
Título original: *The Sugarland Express*
Estados Unidos, 1974
Duración: 110 minutos

Tiburón
Título original: *Jaws*
Estados Unidos, 1975
Duración: 124 minutos

Encuentros cercanos del tercer tipo
Título original: *Close Encounters of the Third Kind*
Estados Unidos, 1977
Duración: 138 minutos (estreno) (2)

1941
Título original: *1941*
Estados Unidos, 1979
Duración: 118 minutos

Los cazadores del arca perdida
Título original: *Raiders of the Lost Ark*
Estados Unidos, 1981
Duración: 115 minutos

Poltergeist (juegos diabólicos) (3)
Título original: *Poltergeist*

Estados Unidos, 1982
Duración: 114 minutos

E.T., el extraterrestre
Título original: *E.T. The Extra-Terrestrial*
Estados Unidos, 1982
Duración: 115 minutos

Al filo de la realidad (4)
Título original: *The Twilight Zone*
Estados Unidos, 1983
Duración: 101 minutos

Indiana Jones y el templo de la perdición
Título original: *Indiana Jones and the Temple of Doom*
Estados Unidos, 1984
Duración: 118 minutos

El color púrpura
Título original: *The Color Purple*
Estados Unidos, 1985
Duración: 154 minutos

El imperio del sol
Título original: *The Empire of the Sun*
Estados Unidos, 1987
Duración: 153 minutos

Indiana Jones y la última cruzada
Título original: *Indiana Jones and the Last Crusade*
Estados Unidos, 1989
Duración: 127 minutos

Siempre
Título original: *Always*
Estados Unidos, 1989
Duración: 122 minutos

Hook
Título original: *Hook*
Estados Unidos, 1991
Duración: 142 minutos

Jurassic Park
Título original: *Jurassic Park*
Estados Unidos, 1993
Duración: 127 minutos

La lista de Schindler
Título original: *Schindler's List*
Estados Unidos, 1993
Duración: 195 minutos

El mundo perdido: Jurassic Park
Título original: *The Lost World: Jurassic Park*
Estados Unidos, 1997
Duración: 129 minutos

Amistad
Título original: *Amistad*
Estados Unidos, 1997
Duración: 155 minutos

Rescatando al soldado Ryan
Título original: *Saving Private Ryan*
Estados Unidos, 1998
Duración: 169 minutos

A.I. Inteligencia artificial
Título original: *A.I. Artificial Intelligence*
Estados Unidos, 2001
Duración: 146 minutos

Minority Report: sentencia previa
Título original: *Minority Report*
Estados Unidos, 2002
Duración: 145 minutos

Atrápame si puedes
Título original: *Catch Me If You Can*
Estados Unidos, 2002
Duración: 141 minutos

La terminal
Título original: *The Terminal*

Estados Unidos, 2004
Duración: 128 minutos

Guerra de los mundos
Título original: *War of the Worlds*
Estados Unidos, 2005
Duración: 116 minutos

Múnich
Título original: *Munich*
Estados Unidos, 2005
Duración: 164 minutos

Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal
Título original: *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*
Estados Unidos, 2008
Duración: 122 minutos

Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio
Título original: *The Adventures of Tintín*
Estados Unidos/Nueva Zelanda, 2011
Duración: 107 minutos

Caballo de guerra
Título original: *War Horse*
Estados Unidos/India, 2011
Duración: 146 minutos

Lincoln
Título original: *Lincoln*
Estados Unidos, 2012
Duración: 150 minutos

Puente de espías
Título original: *Bridge of Spies*
Estados Unidos, 2015
Duración: 142 minutos

El buen amigo gigante
Título original: *The BFG*
Estados Unidos, 2016
Duración: 117 minutos

The Post: Los oscuros secretos del Pentágono
Título original: *The Post*
Estados Unidos, 2017
Duración: 115 minutos

Ready Player One
Título original: *Ready Player One*
Estados Unidos, 2018

---

1. *Reto a muerte* se realizó para la televisión estadounidense, pero se estrenó en cines en gran parte del mundo, a diferencia de su largo posterior para TV, *Something Evil* (1972), un cuento de posesión y fantasmas muy similar a *Poltergeist,* que solo se vio en TV.

2. Edición especial: 135 minutos.

3. El filme, nominalmente, tiene como director a Tobe Hooper. Pero es tan grande la influencia de Spielberg —y un chisme legal dice que no podía figurar como director en este filme por estar atado a la dirección, entonces, de *E.T.*— que no puede dejarse fuera de su propia filmografía.

4. Codirección; segmento “Kick the Can”.

Diez esenciales (y el orden para verlos)

Aunque todas las películas de Spielberg valen la pena, estas diez representan una suerte de “columna vertebral” a partir de la cual se pueden seguir explorando las demás. No hay aquí un criterio de “mejor” en el sentido de “calidad”, sino de lo “mejor” para comenzar a conocer toda la obra del cineasta. El lector puede cambiar a su antojo, de eso se trata también.

1. ***Tiburón***
2. ***E.T., el extraterrestre***
3. ***Indiana Jones y el templo de la perdición***
4. ***El imperio del sol***
5. ***Jurassic Park***
6. ***La lista de Schindler***
7. ***Rescatando al soldado Ryan***
8. ***A.I. Inteligencia artificial***
9. ***Atrápame si puedes***
10. ***Puente de espías***

Bibliografía esencial

Altman, R., *Los géneros cinematográficos,* Barcelona, Paidós, 2000.

Biskind, P., *Easy Riders, Raging Bulls,* Nueva York, Bloombsbury, 1999.

Brode, D., *The Films of Steven Spielberg,* Nueva York, Citadel Press, 1996.

De Bacque, A. y Toubiana, S., *Truffaut,* París, Gallimard, 1996.

Friedman, L. D. y Notbohm, B. (eds.), *Steven Spielberg: Interviews (Conversations with Filmmakers Series),* Jackson, Mississippi University Press, 2000.

Haskell, M., *Steven Spielberg, A Life in Films,* New Haven, Yale University Press, 2017.

Keneally, T., *La lista de Schindler,* Barcelona, Ediciones B, 1995.

Kenworthy, C., *Shoot like Spielberg: The Visual Secrets of Action, Wonder and Emotional Adventure,* Los Ángeles, Michael Wiese Productions, 2015.

McBride, J., *Steven Spielberg: A Biography,* segunda edición, Jackson, Mississippi University Press, 2011.

Sarris, A., *The American Cinema-Directors an Directions 1928-1968,* Nueva York, Da Capo, 1996.

Truffaut, F., *El cine según Hitchcock,* Barcelona, Alianza, 1998.

¡Seguinos!

¿Te gustó este libro? Te recomendamos...